

DM 6,50/Sfr. 6,50/ÖS. 52.-
Nr. 5 Mai '90
AMIGA
JOKER
5/90
DAS COMPUTER-MAGAZIN DER NEUEN GENERATION
NUR SPIELEN IST SCHÖNER!
MIT TOLLEM DOPPELPOSTER!
F-29 RETALIATOR
KLAX
XENOMORPH
TURRICAN
MIDWINTER
U.V.A.
HEISSE NEWS AUS ALLER WELT:
TRADE SHOW IN LONDON
MIRRORSOFT IN NIZZA
reLine-PARTY IN HANNOVER
RITTER DIRK IST WIEDER DA:
Dragon's Lair II
WELTEXCLUSIV!
NECRONOM
DAS IST SPORT:
WORLD BOXING MANAGER
DRUCKEN FÜR FEINSCHMECKER:
TURBOPRINT PROFESSIONAL
KNOW HOW
SCHWERE SPIELE – STARKE HILFEN
DRAKKHEN*TIME*SUPERCARS
STARFLIGHT
UNTOUCHABLES
U.V.A.
AMIGA JOKER AMIGA JOKER

tie break

... Graf Bäcker spielt's sogar zum Frühstück!

„...Tennis für Feinschmecker – Spiel, Satz und Sieg für Starbyte!“
Carsten Borgmeier, Amiga Joker 4/90

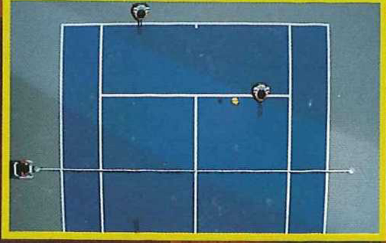
„Ein Muß! Selten war Tennis so schön.“ Torsten Blum, ASM 4/90

„...so viel hat momentan kein anderes Tennis für 16-bit-Computer zu bieten.“
Heinrich Lenhardt, Power Play 4/90

„...ein schwungvolles Tennisspiel, das nicht nur ausgesprochene Sport-Freaks anspricht.“
Martin Gaksch, Power Play 4/90



Drei verschiedene Spielmodi


Auswählbarer Platzuntergrund



Schlägerauswahl nach Bespannungsstärke


Alle Tennis-Techniken

4 Player with 4 Joysticks (optional)

AMIGA
PC

Vertrieb: BOMICO
Elbinger Straße 1,
6000 Frankfurt a.Main 90

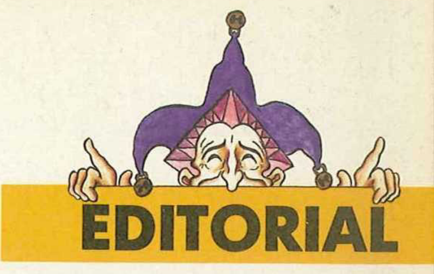


BOMICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bomico Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spielexperten helfen weiter!
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt:
Tel.: 069/778025

ATARI ST
C 64

STARBYTE -Software, Nordring 71, 4630 Bochum, Tel.: 0234/680460, Fax: 0234/680497





Mai, oh Mai!

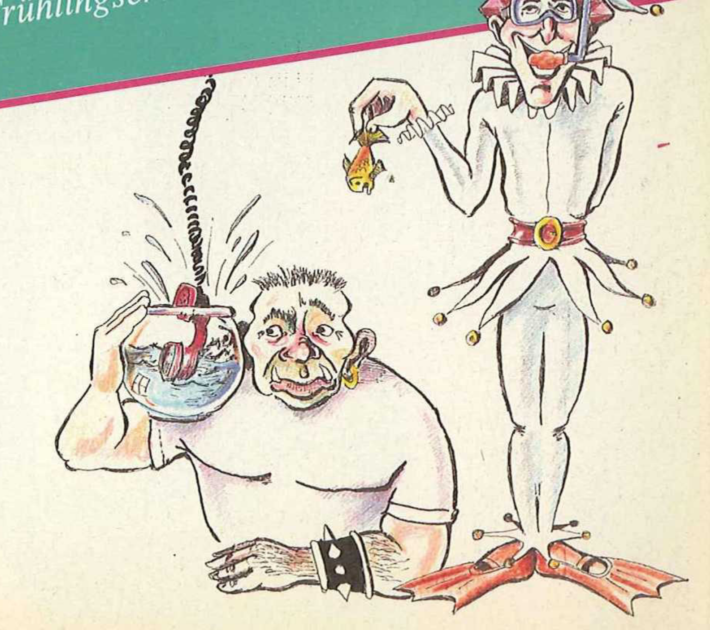
Ich bin mir gar nicht sicher, ob die tiefgründige Doppeldeutigkeit des Titels auch in nördlicheren Gefilden so richtig verstanden wird. Bei uns, also südlich des ominösen Weißwurst-Äquators, ist „mei, oh mei“ (man beachte die unterschiedliche Schreibweise!) nämlich keine poetische Ode an den bevorstehenden Wonnemonat, sondern vielmehr ein Seufzer aus tiefster Seele. In meinem besonderen Fall ist aber doch eher die Jahreszeit gemeint . . .

Warum auch nicht: Vor den Fenstern der Redaktion grinst die Sonne vom Himmel, die Temperatur ist mindestens hochsommerlich, und von Frühjahrsmüdigkeit keine Spur! Ja, sogar unser Coverbild hat diesmal irgendetwas Frühlingshaftes. Und besser noch: Auch die Softwareindustrie scheint von neuer Energie beseelt zu sein, jedenfalls füllt sich das nachweihnachtliche Loch der letzten Monate nun langsam aber sicher wieder mit großen Titeln! Daß sich natürlich hinter einem „großen“ Titel nicht unbedingt auch ein ebensolches Game findet, brauche ich Euch wohl nicht extra zu erzählen. Das von vielen sehnsüchtig erwartete „Black Tiger“ wäre hier ein prima Beispiel! Aber keine Sorge, in dieser Ausgabe wimmelt es auch von Beweisen für das genaue Gegenteil. Und natürlich haben wir auch diesmal wieder das eine oder andere Programm für Euch entdeckt, von dem zuvor praktisch noch kein Mensch je gehört hatte, das aber trotz allem keinen Vergleich zu scheuen braucht!

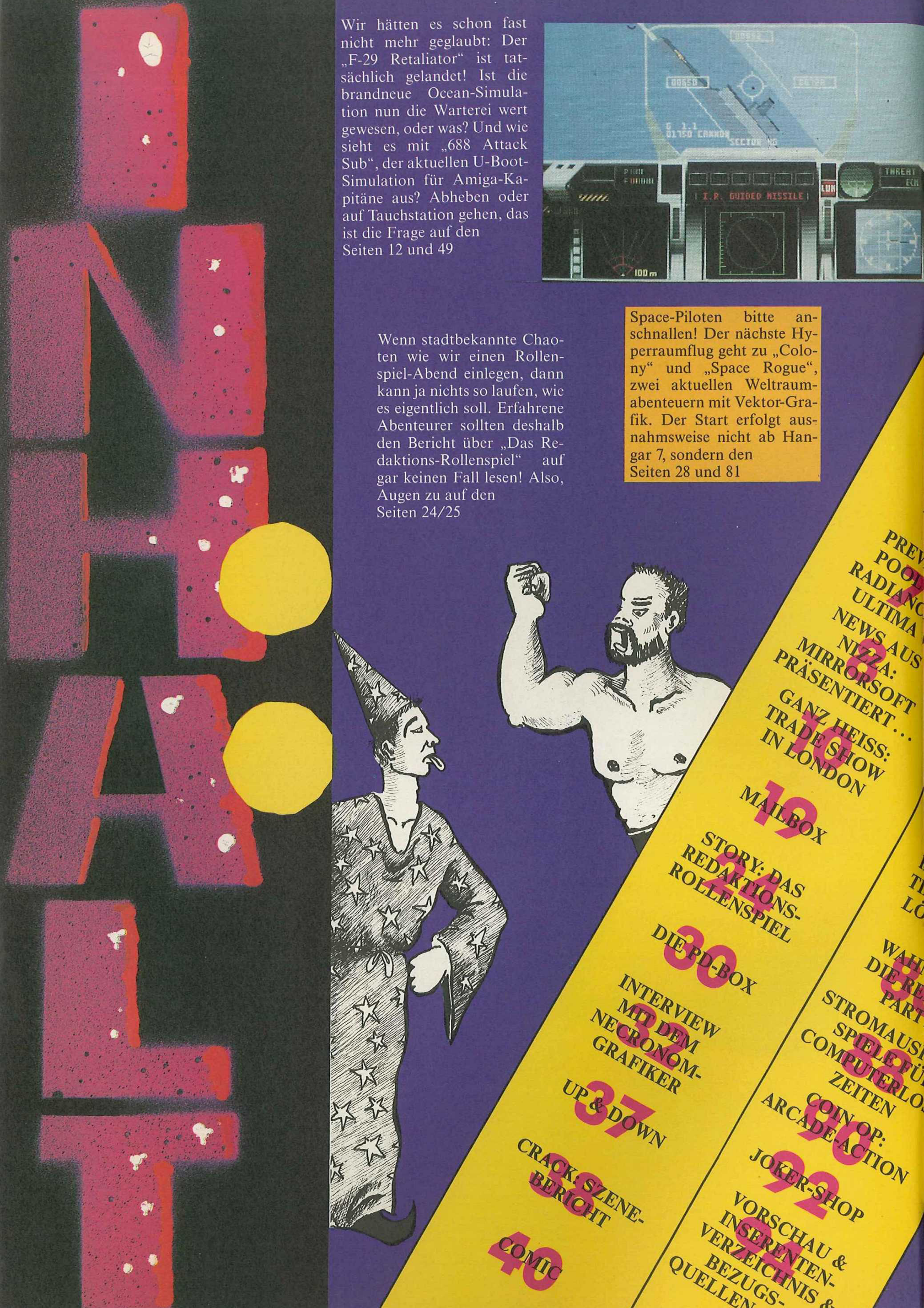
Soeben ist Oskar an mir vorbeigerauscht, hat sich kurz den bisherigen Text durchgelesen, stumm den Kopf geschüttelt und sich wieder in Richtung seines eigenen Schreibtischs verzogen. Keine Ahnung, was die Kopfschüttelei zu bedeuten hat – wie ich Oskar kenne, jedenfalls bestimmt nichts Gutes. Sollte mir die ungewohnte Sonneneinstrahlung doch nicht so gut bekommen? Habe ich mich in zu poetische Formulierungen verstiegen? Plötzlich fühle ich mich gar nicht mehr so toll . . . oh mei, oh mei . . .

Viel Spaß beim Lesen und ein fröhliches „Frühlingserwachen“ wünscht Euch

Euer Michael







INHALT

Wir hätten es schon fast nicht mehr geglaubt: Der „F-29 Retaliator“ ist tatsächlich gelandet! Ist die brandneue Ocean-Simulation nun die Warterei wert gewesen, oder was? Und wie sieht es mit „688 Attack Sub“, der aktuellen U-Boot-Simulation für Amiga-Kapitäne aus? Abheben oder auf Tauchstation gehen, das ist die Frage auf den Seiten 12 und 49

Wenn stadtbekannte Chaoten wie wir einen Rollenspiel-Abend einlegen, dann kann ja nichts so laufen, wie es eigentlich soll. Erfahrene Abenteurer sollten deshalb den Bericht über „Das Redaktions-Rollenspiel“ auf gar keinen Fall lesen! Also, Augen zu auf den Seiten 24/25

Space-Piloten bitte anschnallen! Der nächste Hyperraumflug geht zu „Colony“ und „Space Rogue“, zwei aktuellen Weltraumabenteuern mit Vektor-Grafik. Der Start erfolgt ausnahmsweise nicht ab Hangar 7, sondern den Seiten 28 und 81



Wir bieten Euch eine Weltpremiere: „Necronom“, Linels neuen Baller-Hit, könnt Ihr topexclusiv nur im Joker bewundern! Aber auch Rainbow Arts „Turrican“ ist für Action-Freaks mehr als nur einen Blick wert. Und gewinnen könnt Ihr diese Games auch noch! Jetzt aber ab zu den
Seiten 16, 33 und 69

Abenteuer satt: Ob mit den „Drachen von Laas“ (ist tatsächlich endlich fertig!), „Xenomorph“ oder „Might & Magic II“ – diesmal ist für jeden Geschmack etwas dabei! Und zwar auf den
Seiten 41, 42/43 und 56

Wenn es einen Preis für die meisten Vorschußlorbeeren gäbe, „Midwinter“ hätte ihn sich redlich verdient. Daß sich der aufwendige Strategie-Epos mit Vektor-Grafik auch die Lorbeeren ehrlich verdient hat, beweisen die
Seiten 46/47

Gute Nachrichten für alle Grafik-Freaks: Der kleine Zeichentrick-Ritter ist zurück! Ob „Dragon's Lair II“ allerdings neben Augenschmaus noch mehr zu bieten hat, werdet Ihr niemals erfahren. Außer natürlich, Ihr blättert auf die
Seiten 14/15

Ihr wollt alles über die allerneuesten Games wissen? Null Problemo: Wir sind für Euch um die halbe Welt gereist und berichten live von der großen Mirrorsoft-Präsentation in Nizza, der Trade Show in London und der heißen reLine-Party in Hannover. Haltet Eure Tickets bereit für die
Seiten 8/9, 10/11 und 86/87

Was wird in nächster Zeit jede Menge Köpfe zum Qualmen bringen? Ganz klar: die beiden Mega-Knobeleien „Klax“ und „E-Motion“ natürlich! Grübelt Euch durch auf die
Seiten 34 und 48

Aktueller geht's nimmer: Einen ersten ausführlichen Test des neuen Druck-Wunders „TURBOprint Professional“ findet Ihr auf den
Seiten 66/67

AMIGA 90

AMIGA '90

Wer unseren Bericht zur AMIGA '89 in Köln gelesen hat, wird sich sicher auch noch daran erinnern, daß diese erste europäische Amiga-Messe ein durchschlagender Erfolg war! Wen wundert's da, daß unsere „Freundin" dieses Jahr gleich zwei eigene Ausstellungen bekommt?

Die erste wird vom 10. bis 12. Mai in Basel stattfinden, die zweite dann vom 8. bis 11. November in Köln. Alles soll natürlich schöner, besser und vor allem größer werden als im letzten Jahr. Für die Software wurde diesmal in Köln sogar eine eigene Halle reserviert, damit (auch) die Spiele-Freaks voll auf ihre Kosten kommen. Sogar noch spannender könnte möglicherweise die Hardware-Abteilung in Basel werden: Schon seit Monaten schwirren ja die heißesten Gerüchte über geplante Veröffentlichungen von Commodore durch die Computerwelt (Amiga 3000? Kickstart 1.4?? Oder gar die geheimnisvolle 500er Spielekonsole???). Nichts Genaues weiß man nicht, aber vielleicht (hoffentlich) sind wir in zwei Wochen schlauer!

Die Burgmeister

Wer sagt denn, daß nur Joker albern sein können? Der schlagende Beweis für das Gegenteil findet sich auf diesem herrlichen Bild!

Die wackeren Recken, die da bei ihrer Lieblingsbeschäftigung (Hauen, Stechen, Sengen, Morden...) abgelichtet wurden, sind Dominic Wheatley, Mark Strachan und Ian Andrew: die Programmierer von „Castle Master". Unser Preview dazu war bereits im Märzheft zu lesen, angekündigt war das Game für Anfang April, aber wenn sich die Jungs weiterhin gegenseitig massakrieren anstatt brav zu programmieren, werdet Ihr den endgültigen Test wahrscheinlich erst im Dezember-Joker lesen können – wenn überhaupt...

Doppelläufer

Ein Laufwerk ist gut, zwei Laufwerke sind besser, drei Laufwerke sind der Wahnsinn! Im Zeitalter der Multidisketten-Games eigentlich fast schon eine Notwendigkeit...

Speziell Nicht-Festplattenbesitzer, die sich des öfteren (unfreiwillig) in der Rolle des Diskjockeys wiederfinden, werden sich über den Doppelläufer von AHS freuen: Ein Zweit- und ein Drittlaufwerk in einem einzigen Gehäuse löst schließlich gleich mehrere Probleme auf einmal!
Für 458,– DM gibt's Multilayertechnik und CMOS-Controller, verpackt in sanftes Amigabeige und mit einem Jahr Garantie ausgestattet. Was soll man noch groß sagen? Das Ding ist zwar nicht quadratisch, aber praktisch und gut! Zu beziehen bei:

AHS
Schirngasse 3 – 5
6360 Friedberg 1
Tel.: 06031/61950

Gerüchte-Küche

Bislang war nur gerüchteweise von ihr zu hören – der neuen Amiga Spielekonsole. Auf der Consumer Electronic Show in Las Vegas bekam ein ausgewählter Kreis von Programmierern und Fachjournalisten tatsächlich erstmals einen Prototyp zu sehen.

Gezeigt wurde dort ein normaler, umgebauter Amiga 500, wie das Ding endgültig aussehen wird, steht immer noch in den Sternen. Anzunehmen ist, daß es als Basis einen 500er bekommen wird, ohne Keyboard, dafür eben mit einem CD-ROM Laufwerk ausgestattet. Die offizielle Vorstellung wird für Juni erwartet, vielleicht beginnt also schon nächsten Monat ein ganz neues Heimcomputer-Zeitalter! Man wird sehen, aber Speicherprobleme dürften damit jedenfalls der Vergangenheit angehören – ein vernünftiges CD-ROM System stellt schließlich problemlos 550 MB auf die Beine! Hoffentlich bewegt sich der Preis nicht auch in diesen Dimensionen...



Das Abenteuer ruft!

Auch wenn es mancher schon nicht mehr so recht glauben mag, sie kommen! Wer oder was kommt? Na, die sehnsüchtig erwarteten Rollenspiel-Hits vom good old 64 am Amiga natürlich: „Pool of Radiance" und „Ultima V" sind im Anmarsch!!!



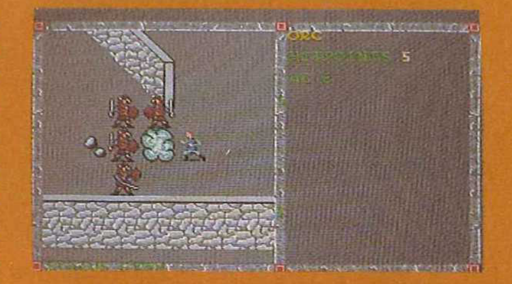
Ehe die eingeschworenen Fans unter Euch nun in voller Abenteurerkluft die Geschäfte stürmen, muß ich der Begeisterung leider einen kleinen Dämpfer verpassen: Die Amiga-Version von SSI's AD&D-Game Pool of Radiance dürfte kaum vor Ende Juli fertig werden, Ultima V mit etwas Glück ein paar Wochen vorher. Auch waren von Lord Britishs neuestem Britannia-Epos noch keine Screenshots aufzutreiben; beschäftigen wir uns also zunächst einmal mit Pool of Radiance.

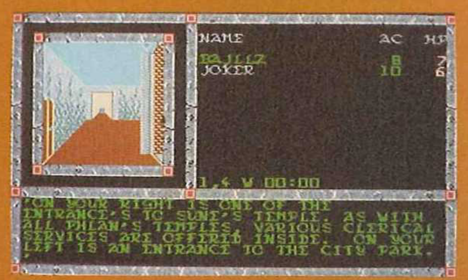






Als vor kurzem Bob Marlin, seines Zeichens Marketing-Manager bei U.S. Gold, unserer Redaktion einen Besuch abstattete, hatte er neben einigen brandheißen Games, deren Tests Ihr in dieser Ausgabe lesen könnt, noch eine Vor-vor-Version der Amiga-Konvertierung des Rollenspiel-Hammers in der Tasche. Leider konnte er das Ding noch nicht aus der Hand geben, aber was wir sahen, gefiel uns schon recht gut! Aber fragen wir doch einmal Bob, weshalb es zwar schon „Heroes of the Lance" und den Nachfolger „Dragons of Flame" für den Amiga gibt, das erste „echte" AD&D-Spiel aber seit zwei Jahren auf sich warten läßt:





„Die Amiga-Version wird ausnahmsweise in Frankreich, von den Programmierern von UBI Soft erstellt. Das Problem bei der Sache ist, daß die anderen Versionen in einer Abart von Pascal geschrieben sind, eine Programmiersprache, die sich nur sehr schwer auf den Amiga übertragen läßt! Wäre das Game in C geschrieben, dann bräuchten die Jungs in Frankreich nicht mit drei Teams sozusagen rund um die Uhr an dem Programm zu werkeln. Außerdem wurden sämtliche Grafiken für den Amiga zu 100% neu gezeichnet . . .!"



Na, da hat man doch wenigstens etwas, worauf man sich in den Sommermonaten freuen kann! Außer . . ., außer man hat eine unaufgerüstete „Freundin" daheim, denn Pool of Radiance wird nur mit einem Megabyte laufen – soviel steht jetzt schon fest.

Und was steht für Ultima V fest?

Nicht viel, einmal davon abgesehen, daß Ultima eben Ultima ist – sozusagen ein vorprogrammierter Hit für den Hersteller Origin. Man wird sich im Spiel mit über 200 verschiedenen Charakteren unterhalten können, und es gilt, ein riesiges Spielfeld samt Unterwelt, vielen Dungeons und über 30 Städten mit jeweils fünf Leveln zu erforschen! Was soll man sonst noch groß erzählen, die Ultima-Serie galt und gilt als Non-plus-ultra unter den Rollenspiel-Freunden, und bekanntlich ist jeder Teil immer noch besser als sein Vorgänger – da wird auch der fünfte Streich keine Ausnahme machen, so unglaublich das bei der Qualität von Ultima IV auch klingen mag . . .. Macht Euch auf einen abenteuerlichen Sommer gefaßt! (ml)

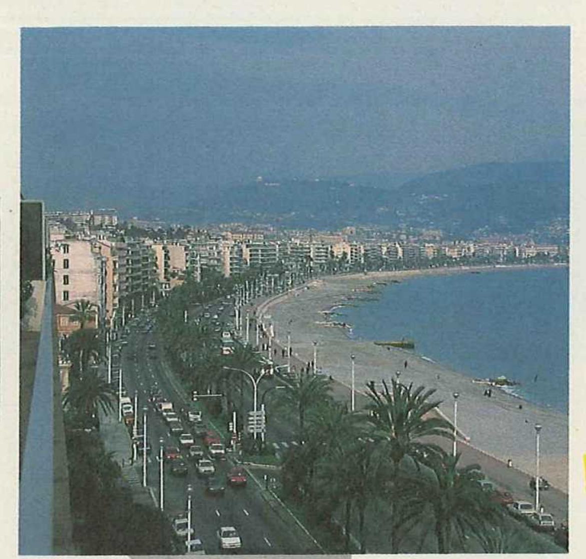


Das Neueste von Mirrorsoft:

Unter den Dächern von Nizza . . .

Für Distributoren und Fachjournalisten aus ganz Europa hatte das englische Softwarehaus im Luxushotel „Beach Regency“ fast 30 Zimmer und einen Präsentationsraum gemietet. Dort trafen sich die zahlreichen Gäste zu Videofilmen, Vorträgen und Computerdemos. Langweilig wurde es dabei keinem: Mirrorsofts Geschäftsführer Peter Bilotta hielt interessante Vorträge über die Zukunftspläne seines Hauses, Verkaufsleiter Sean Brenan erzählte erstklassige Witze, und Pressesprecherin Cathy Campos führte charmant die neuen Spiele vor! Zum Beispiel „Ant Heads – It came from the Desert II“ von der amerikanischen Company Cinemaware, für die Mirrorsoft den europäischen Vertrieb organisiert. Die Fortsetzung des Gruselschockers mit den Monsterameisen läuft als Datendisk nur zusammen mit dem ersten Teil. Am Spielprinzip hat sich dementsprechend auch nichts geändert, Ant Heads spielt ebenfalls in den 50er Jahren und ist wieder vollgestopft mit exzellenten Grafiken!

Cathy führte uns noch zwei weitere Cinemaware-Games vor: So gab es erste Bildschirmfotos von „TV Sports Baseball“ zu bewundern; damit will man an die Erfolge von „TV Sports Football“ und „TV Sports Basketball“ anknüpfen, was hierzulande allerdings ziemlich schwierig werden dürfte. Wer spielt bei uns schon Baseball? Andererseits, wer spielt schon Football? Also, hier ein paar Facts: Pro Saison werden 162 Spiele ausgetragen, es gibt 26 Teams, jede Mannschaft verfügt über fünf Ersatzspieler, die anstelle von Verletzten eingesetzt werden können. Man kann das Game als reines Managerprogramm spielen, oder auch in der



Actionversion. In den Geschäften soll TV Sports Baseball in diesem Sommer auftauchen.

Um die selbe Zeit kommt auch „Wings“, ein einfach zu handhabender Flugsimulator. Der Spieler steuert ein altes Flugzeug aus dem ersten Weltkrieg; die Missionen bestehen unter anderem aus Luftschlachten, Begleitflügen und der Zerstörung vorgegebener Bodenziele. Ja, und das alles natürlich in gewohnter Cinemaware-Qualität!

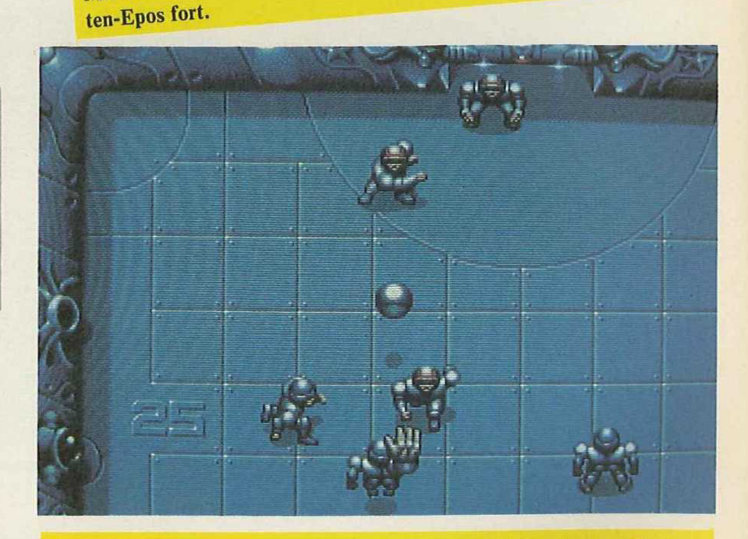
Nach soviel Demos schnappte ich mir erst mal einen Drink und gesellte mich zu den Bitmap Brothers – ihr wißt schon, die Programmierer des Mega-Ballerspiels „Xenon II“! Mit Keksen im Mund und Orangensaft in der Hand gaben die Bitmaps bereitwillig Auskunft über ihre beiden neuen Projekte: „Speedball II“ ist die Fortsetzung des beliebten futuristischen Fußballspiels. Diesmal ist die Arena doppelt so groß, die einzelnen Athleten haben unterschiedliche Fähigkeiten, und es gibt eine erweiterte Waffenauswahl. Bevor Speedball II in die Shops kommt, wird wohl noch „Cadaver“ veröffentlicht – ein Actionspektakel mit Rollenspiel-Einschlag, das vor allem durch seine eindrucksvollen Grafiken



Mit Back to the Future II kommen Michael J. Fox Fans auf ihre Kosten!



Mit It came from the Desert II setzt Cinemaware den erfolgreichen Insekten-Epos fort.

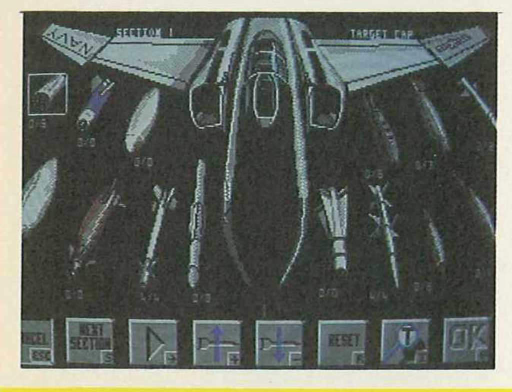


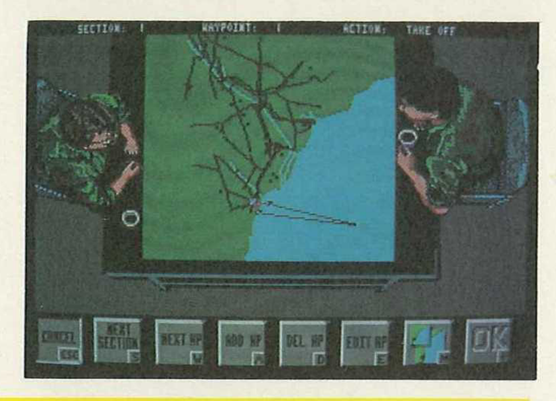
Frohe Kunde für beinharte SF-Sportler: Speedball II ist im Anrollen!



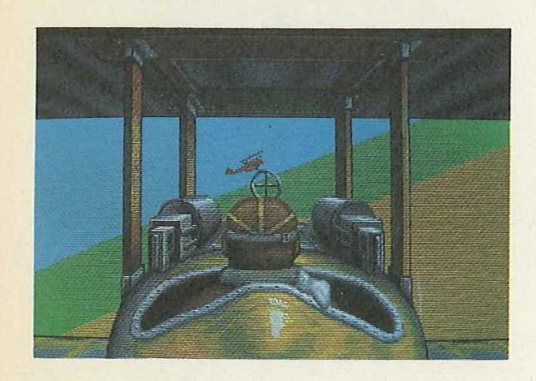
Duster wird mit feinster Vektor-Grafik glänzen!

Mitte März flog unser Mitarbeiter Carsten Borgmeier für zwei Tage nach Nizza. Nicht um sich die Sonne auf den Bauch scheinen zu lassen, wie mancher jetzt vielleicht denken mag, sondern weil dort die kommenden Games von Mirrorsoft vorgestellt wurden!

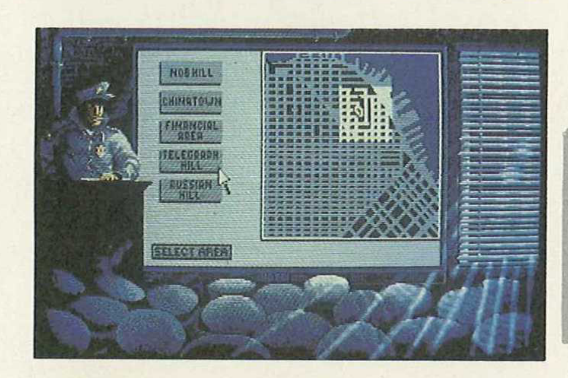




Flight of the Intruder – ein würdiger Nachfolger zum Klassiker „Falcon"?

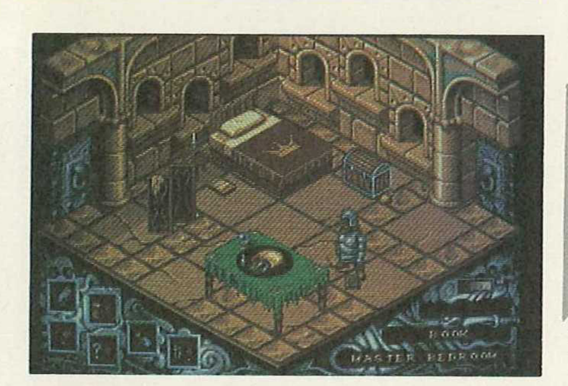


Wings: Flugzeug-Action im typischen Cinemaware-Stil.



Im Action-Adventure Killing Cloud harrt San Francisco der Rettung.





Mit dem Action-Rollenspiel Cadaver wagen sich die Bitmap Brothers auf Neuland.

besticht. Als Ritter muß der Spieler in einem düsteren Gemäuer einen gefährlichen Massenmörder finden. Dazu läuft man durch sämtliche Räume des Hauses, sammelt nützliche Gegenstände ein und löst einige knifflige Rätsel.
Im Juni, zeitgleich mit dem Video-Start des Films, soll „Back to the Future II" erscheinen. Leider gab es dazu noch keine Demoversion, laut Presseinfo ist das Spiel eng an den Film angelehnt: Protagonist Marty jagt durch verschiedene Actionszenen einem Sportbüchlein hinterher; das Programm verwendet dabei auch digitalisierte Bilder aus dem Film.
Die Fantasyfans unter Euch werden sich wahrscheinlich für „Riders of Rohan" interessieren. Das Game basiert auf einem Teil von Tolkiens Fantasy-Trilogie „Herr der Ringe". Es besteht aus mehreren kleinen Spielszenen, in einer davon muß der Held beispielsweise in einem Schwertkampf bestehen. Die vorgeführte PC-Version machte auf alle Fälle schon mal einen recht guten Eindruck.
Vom „Carrier Command"-Programmierteam Realtime Software kommt „Duster": Im Jahre 3800 ist man auf der Jagd nach miesen Mutanten, die den Weltraum unsicher machen. Die ausgefüllte 3D-Vektorgrafik und die eingebauten Rollenspielelemente versprechen einiges! Nicht ganz so weit in die Zukunft, nämlich nur ins 21. Jahrhundert, führt uns „Killing Cloud": Eine riesige Giftgaswolke bedroht San Francisco, die Hälfte der Bevölkerung ist bereits jämmerlich daran zugrundegegangen. Es liegt nun in der Hand des Spielers, die Hintergründe der Katastrophe aufzuklären und die Verantwortlichen dingfest zu machen. Die Grafiken dieses Action-Adventures sehen ebenfalls sehr beeindruckend aus.
Ganz kurz noch zu den restlichen Neuvorstellungen: Unter dem Label PSS wird „Battlemaster" erscheinen, ein Rollenspiel mit Actionszenen und Strategieelementen. Spectrum Holobyte, die Macher des Spitzenflugsimulators „Falcon", basteln gerade an einem neuen Meisterwerk: „Flight of the Intruder", basierend auf dem gleichnamigen Buch. Der Spieler hat die Wahl zwischen einer A6 Intruder und einer F4 Phantom, um sich in die Luftkämpfe mit den feindlichen Maschinen zu stürzen. Die englische Company Logotron präsentierte ihr neues Label Millenium; darunter veröffentlicht sie „Kid Gloves" und „Cloud Kingdoms" (beide in dieser Ausgabe getestet!) und als nächstes „Resolution 101", bei dem der Spieler in die Rolle eines futuristischen Kopfgeldjägers schlüpft. Darauf folgen wird „Thunderstrike", ein atemberaubend schnelles 3D-Arcade Actionspiel.

Puh, eine ganze Menge, was Softwaregigant Mirrorsoft da vorzustellen hatte! Mehr über die einzelnen Games erfahrt ihr schon bald – demnächst in diesem Joker... (C.Borgmeier)

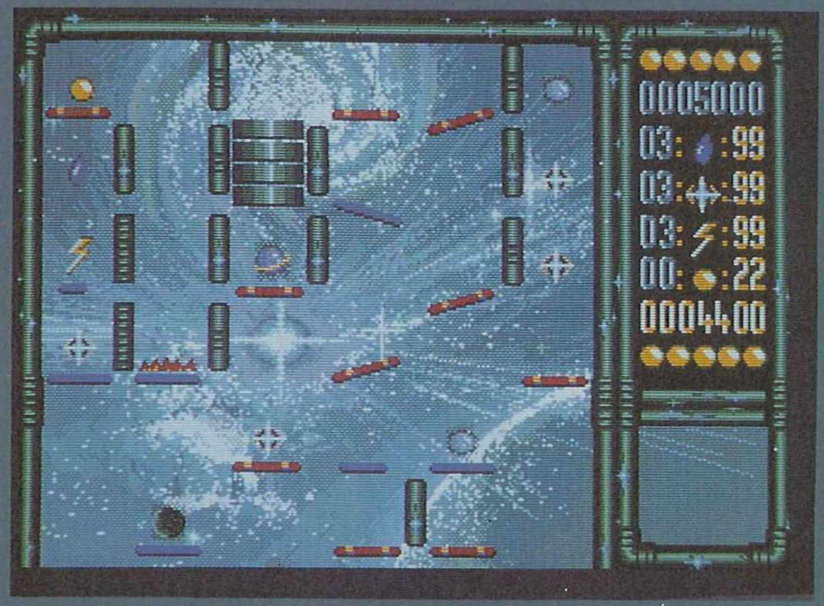
European Computer Trade Show

Bisher war die alljährlich in London stattfindende Veranstaltung immer eine recht trockene Angelegenheit: Händler, Hersteller und Presseleute treffen sich dort, um Kontakte zu knüpfen und den neuesten Branchentratsch auszutauschen – von aktuellen Spielen war meist wenig zu sehen. Ganz anders dagegen in diesem Jahr: Die Firmen überboten sich gegenseitig geradezu darin, dem erlauchten Publikum möglichst viele neue Games zu präsentieren!

Das größte Aufsehen erregte Linel mit der Vorstellung seiner ersten Filmlizenz: „Die unendliche Geschichte II". Abseits vom Messerummel zeigte Geschäftsführer Markus Grimmer geladenen Gästen erste Filmausschnitte und Spielszenen. Der Film soll Ende dieses Jahres in die Kinos kommen; Linel wird dazu ein Actionspiel und im Frühjahr 1991 auch ein Adventure veröffentlichen. Fotos durften während der Präsentation nicht gemacht werden, denn angeblich hat der „Stern" von der Produktionsfirma Warner die Exklusivrechte gekauft – für eine Million DM! Mehr über „Die unendliche Geschichte II" in einer der nächsten Ausgaben.

Daneben hatte Linel aber auch ein paar „stinknormale" Spiele anzubieten. Zum Beispiel „Dragonslayer", ein Hack & Slay-Game mit außergewöhnlich gut gelungenen Grafiken, das bereits vor zwei Jahren auf der PC Show angekündigt wurde. Außerdem „Traders", eine putzige Handelssimulation mit lauter niedlichen Figürchen (erinnert ein bißchen an den C 64-Klassiker „M.U.L.E."). Außer um seine eigenen Produkte kümmert sich Linel auch um den Vertrieb der Games des italienischen Newcomers Genius: „World Cup 90" ist ein Fußballspiel im Stil von „International Soccer", „Over the Net" ein neues Volleyball-Spiel, „Warm Up" ein Autorennen mit Managerelementen und bei „Dragon's Kingdom" handelt es sich um einen „Ghosts 'n' Goblins"-Verschnitt.

Infogrames' Marketing-Prinzessin Christelle Gesler führte gleich haufenweise neue Spiele vor: „Bubble Plus", die Fortsetzung des mäßigen Geschicklichkeitsgames „Bubble Ghost" könnte inzwischen schon auf dem Markt sein. Genauso wie der „Sim City Terrain Editor", mit dem man sich für die gleichnamige Städtebausimulation eigene Landschaften kreieren kann. Überhaupt scheint man bei Infogrames total auf Fortsetzungstitel abzufahren, denn „Murders in Space" ist der Nachfolger von „Murders in Venice". Die Handlung wurde titelgerecht in den Weltraum verlegt, der Spieler muß mit Hilfe seines Bordcomputers und einer Videoleitung zur Erde versuchen, einen Mordfall aufzuklären. Schließlich gab es noch zwei Comic-Spielchen zu bewundern: Bei



Pop Up: Ein buntes Hindernisrennen für einen Energieball



Time Soldier: Rambo in der Zukunft?

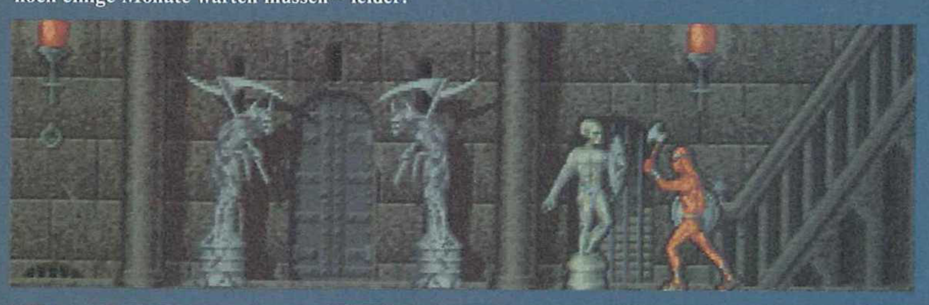
Traders: Handelssimulation der nicht so ernsten Art

„Pop Up" darf man einen springenden Energieball durch verschiedene, hindernisreiche Landschaften steuern; in „The Toyottes" geht es darum, durch ein Labyrinth voller Leitern und Plattformen zu laufen, um ein verschollenes Kind zu finden – putzig gemacht!

Die Fußballweltmeisterschaft wirft ihre Schatten voraus, fast jede Firma hatte ein einschlägiges Spiel im Angebot. „Italy 1990" von U.S. Gold machte von allen vorgeführten mit den besten Eindruck: Bei so viel Action auf dem Screen staunten die Zuschauer nicht schlecht – wenn das Game so gut spielbar ist, wie das Demo aussah, könnte es ein echter Hit werden. Außerdem zeigte U.S. Gold den zweiten Teil des Rollenspiels „Might & Magic" (Test auf Seite 56) und ein neues Actionspiel namens „Dynasty Wars" mit vielen Extrawaffen und Bonusgegenständen.



Obwohl schon lange angekündigt, werden wir auf den Dragonslayer wohl noch einige Monate warten müssen – leider!



Ocean beschränkte sich diesmal auf zwei Neuvorstellungen: „Shadow Warrior" ist ein Hack & Slay-Spielchen, bei dem man mit einem Ninjakrieger sechs Level lang alle auftauchenden Gegner abschlachten darf. Die zweite Neuigkeit ist das Spionage-Game „Sly Spy", das es bisher nur in der Spielhalle gab.

Ubi Soft hatte nur „Brain Blasters" im Gepäck, ein actiongeladenes Strategiespiel, das vom Spieler in Sekundenschnelle eine Entscheidung darüber verlangt, ob er herabfallende Objekte aufsammelt oder nicht.

Von Domark gab es neben dem genialen „Klax" (Test auf Seite 34) noch das futuristische Footballgame „Cyberball" zu sehen. Hier kämpfen zur Abwechslung mal nicht Menschen, sondern Roboter um möglichst viele Punkte auf dem grünen Rasen.



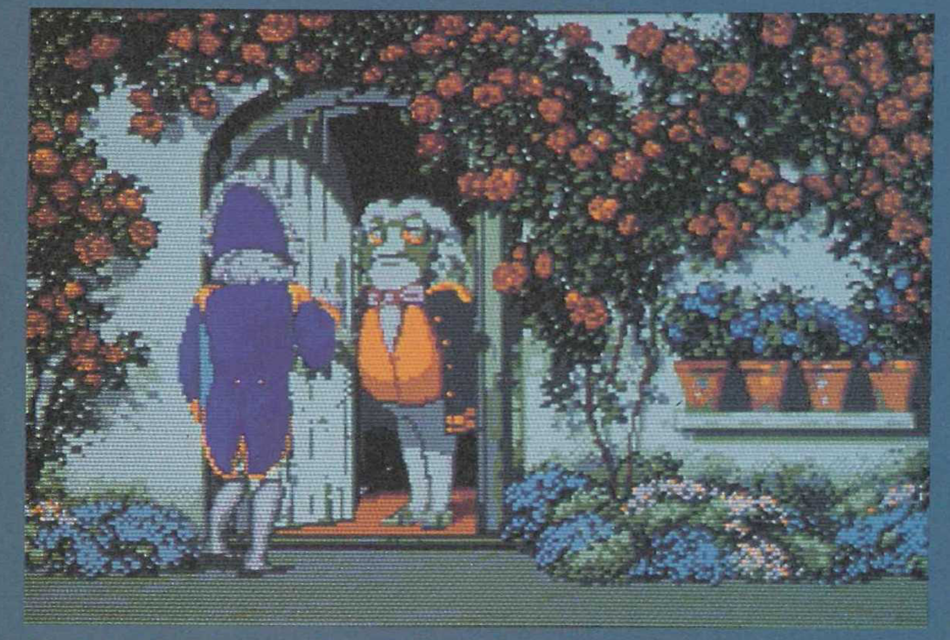
Last Battle: Was da die BPS wohl sagen wird?

Die Programmierer von Elite arbeiten immer noch an der 16 Bit-Version von „Ghosts 'n' Goblins", aber mit etwas Glück könnt Ihr im nächsten Heft schon einen Test zu diesem Arcade-Klassiker finden. Von den angekündigten Neuerscheinungen gab es keine Heimcomputerversionen zu sehen, stattdessen lief ein Sega Megadrive mit drei Modulen: „World Championship Soccer" (Fußball aus der Vogelperspektive, ähnlich wie „Microprose Soccer"), „Tournament Golf" und die wilde Prügelei „Last Battle" sollen Ende dieses Jahres für unsere „Freundin" umgesetzt werden.

Das neue Label Electrocoin Software präsentierte erste Screenshots von „Time Soldier", einem blutrünstigen Ballergame mit vielen, vielen Extrawaffen – wenn nichts schiefgeht, könnt Ihr dazu ebenfalls schon in der nächsten Ausgabe einen Testbericht lesen.

Zum Abschluß noch eine gute Nachricht für alle Magnetic Scrolls-Fans: Die Adventures von Anita Sinclair werden jetzt von Virgin veröffentlicht. Das erste Projekt zusammen mit dem neuen Vertriebspartner heißt „Wonderland". Es hat über 100 Grafiken, die teilweise sogar animiert sind; Automaping, Pop Up-Menüs, On Screen-Tips und eine komfortable Maussteuerung versprechen wieder viel Adventurespaß.

So, das wär's gewesen – zwar nicht alles, aber (hoffentlich) das Wichtigste von der European Computer Trade Show! (C. Borgmeier)



Wonderland: Endlich ein neues Magnetic Scrolls Adventure!

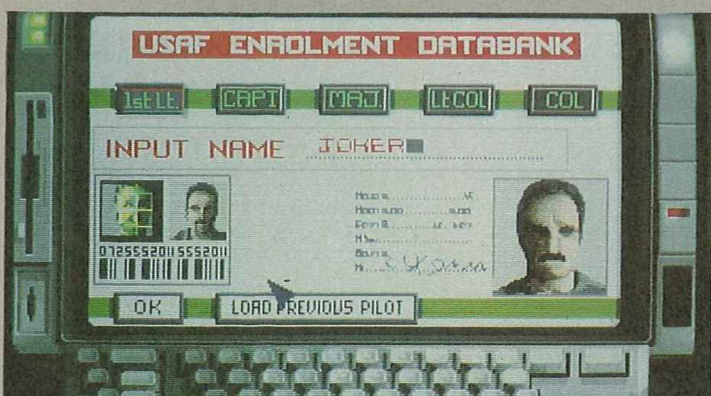
Oceans neue Veröffentlichung bietet wie kaum eine andere Anlaß für den oft strapazierten Spruch: „Lange erwartet, jetzt endlich da!“ Worauf sich unerbittlich die ebenso oft gehörte Frage anschließt: „Hat sich die ganze Warterei denn wenigstens gelohnt?“

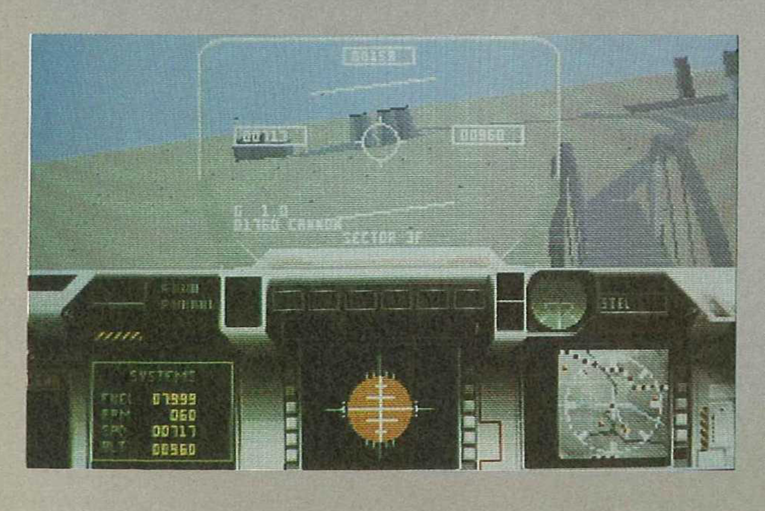
Der Amiga Joker meint:
F-29 Retaliator ist der König der Action-Flugsimulatoren!

F-29 Retaliator









Simuliert wird diesmal Gottseidank keine F-16, sondern zwei supermoderne Vögel, die bis heute noch gar nicht am realen Himmel aufgetaucht sind – die Lockhead F-22 ATF und die Grumman F-29 FSW, beide mit dem letzten Schrei der aktuellen Waffen- und Kampftechnik ausgestattet. Vor den Abflug haben die Programmierer wie immer die Menüs gesetzt: Eintragung mit Namen und Rang (= Schwierigkeitsgrad), Wahl des Szenarios (vier Stück), Flugzeug, Startposition, Mission und schließlich noch Bewaffnung.

Bereits beim anschließenden Start beschlich mich das Gefühl, eher in einem Actionsimulator zu sitzen, als in einem richtig harten Flugsimulator, wie es etwa „Falcon“, „Combat Pilot“ oder der gute alte „Flight 2“ waren. Die rasend schnelle und sehr flüssige Vektorgrafik erinnert dagegen stark an „Interceptor“. Soweit mal zu den Familienähnlichkeiten, was hat der Retaliator nun selbst an Besonderheiten aufzuweisen?

Nun ich glaube, daß bei einem Simulator noch nie soviel Spiel für's Geld geboten wurde wie hier: Über 90 verschiedene Missionen kann der Freizeitpilot bestehen! Die beiden Donnervögel können mit fünf Luft-Luft Raketen und vier Luft-Boden Raketen ausgestattet werden, die obligatorische Bordkanone fehlt ebensowenig wie zusätzliche Treibstofftanks für ausgedehnte Ausflüge. Steuern lassen sich die Flieger per Joystick, Maus oder Tastatur, wobei ganz klar der Joystick die erste Wahl darstellt. Das Keyboard ist übrigens reichlichst mit Funktionen belegt, von denen man die wichtigsten aber schnell intus hat. Wer sich nicht sofort ins Schlachtengetümmel werfen will, kann unter dem Menüpunkt „Zulu Alert“ mit unendlich Munition und Sprit erst mal ein bißchen üben; für die richtigen Missionen gibt's dann Punkte, die mit dem Rang multipliziert werden, und natürlich auch Orden.

Man kann ohne weiteres behaupten, daß Oceans erster Flugsimulator gleich ein Volltreffer geworden ist: Die normale Grafik ist gut, die 3D-Vektorgrafik eine Wucht – wie schon gesagt, traumhaft schnell und dabei sehr flüssig. Die vielen Missionen lassen so schnell keine Langeweile aufkommen, es gibt etliche neue Ziele, wie Kriegsschiffe und bombastische Gebäudekomplexe. Ein paar Schattenseiten dürfen aber auch nicht verschwiegen werden: Das Spiel ist bei weitem nicht so simulationsträchtig wie „Falcon“ und Konsorten, der Realismus fehlt doch etwas. Genauso wie die angekündigte Musik, lediglich Effekte sind zu hören, die aber auch nicht ganz überzeugend sind. Ein Zweitlaufwerk wird übrigens unterstützt, wer keines hat, sollte am besten den kleinen Bruder zum Diskettenwechseln anstellen! (mm)



F-29 Retaliator

Grafik:	93%
Sound:	41%
Handhabung:	83%
Spielidee:	74%
Dauerspaß:	89%
Preis/Leistung:	87%
Red. Urteil:	88%

Variabel
Preis: ca. 84,– DM
Hersteller: Ocean
Bezug: Bomico

Spezialität: Kopierschutz gibt es anscheinend keinen. ohne Anleitung ist man aber eh' hilflos. Wenn der Schreibschutz draußen ist. speichert das Programm automatisch den Stand der Dinge.

EINE UNGLAUBLICHE AUFGABE ... EINE UNVORSTELLBARE WELT!

KNIGHTS OF THE CRYSTALLION

ORODRID ist eine Stadt reich an Kultur, ein Ort der Musik, Kunst, Poesie, Politik und Religion, eine Zivilisation, die ihr Reichtum und ihre Macht genießt – EINE STADT AUS GEBEINEN ... Der Weg durch den Totenkopf von TSIMIT ist voller Gefahren. Sind Sie aber erfolgreich, so erhalten Sie unter den Bewohnern von Orodrim enorme Macht und gehobenen Status ... WENN SIE DIE WELT VON CRYSTALLION BETRETEN.

DIE »BOSU« HERAUSFORDERUNG AN IHRE GEISTESKRAFT
Ein Spiel der Strategie, Philosophie und psychologischen Geschicklichkeit. Beherrschen Sie die Kunst der Bosu, oder verzichten Sie auf jede Hoffnung, Ihr Crystallion zu erreichen.



GESCHICKLICHKEIT IM HANDEL
Durch Ihre Geschicklichkeit im Handel erwerben Sie die Währung, mit der man die Hüter bezahlt und sich auf der langen Reise nach TSIMIT versorgt. Aber Vorsicht! Ist Ihr Wetteifer in HERESH ohne Rücksicht auf andere, so könnten Sie alleine stehen, wenn SIE Hilfe verlangen.

DIE FINSTERE UNTERWELT



Überwinden Sie die düstere Finsternis der vier SCHLEIER von TSIMIT, indem Sie im Labyrinth nach den wertvollen Kristallen suchen, die Sie in der Gesellschaft von Orodrim befördern und die weitere Reise ermöglichen.

IHRE PSYCHISCHEN KÜNSTE



Stärken Sie Ihre telepathischen Kräfte durch Meditation, Konzentration und Erinnerungsübungen bei »Deketa«, einem teuflischen Kartenspiel.

- *HAM MODE STRAHLENGRAFIKEN.*
- *ORIGINAL STEREO SOUND – mit nicht wiederholendem Musikmacher.*
- *DIGITALE VISUELLE SOUNDEFFEKTE.*

BEINHALTET AUDIO-KASSETTE & GEDICHTSBUCH VOM AUTOR DES KNIGHTS OF THE CRYSTALLION
BILL WILLIAMS

Nur für AMIGA



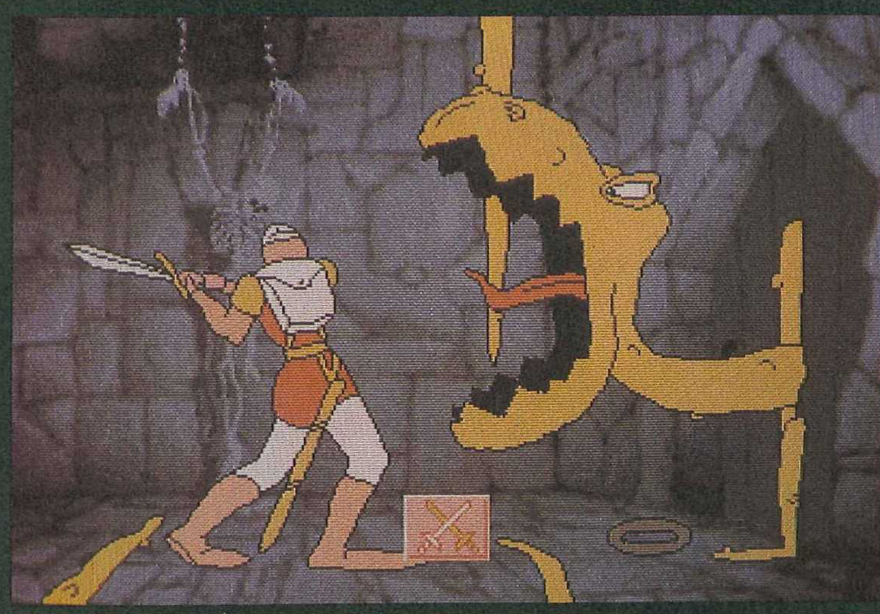
U.S. Gold Ltd., Units 2/3, Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 625 3388.

Dragon's Lair II
– Escape from Singe's Castle





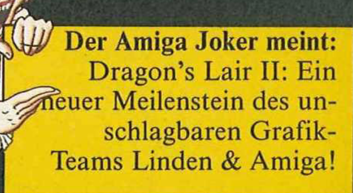
So schön wie Dirk stirbt selten ein Computer-Held!



Als die große Box in der Redaktion eintrudelte, machte ich mich mit sehr gemischten Gefühlen an die Arbeit: Einerseits habe ich natürlich für tolle Grafiken und Animationen eine Menge übrig, andererseits stand zu befürchten, daß auch diesmal wieder die Spielbarkeit auf der Strecke geblieben war. Warum auch sollte Don Bluth's neuester Streich in dieser Beziehung mehr zu bieten haben als die Vorläufer „Dragon's Lair" und „Space Ace"?
Ehe ich also die fünf Disketten an den Rechner verfütterte, vertiefte ich mich in ein gewissenhaftes Studium der Anleitung. Was dort in feinstem Englisch zu lesen steht, klingt fast zu schön, um wahr zu sein: Von drei verschiedenen Schwierigkeitsgraden ist da die Rede, von der Möglichkeit, mit drei, vier oder fünf Bildschirmleben ins Rennen zu gehen, von einer Save-Option (fünf Speicherstände!), von einem Schnell-Lader (10fache Geschwindigkeit des Vorgängers) und von einem „Helper", der bei Bedarf die jeweils richtige Richtung anzeigt. Ja, sogar die spiegelbildliche Wiederholung der Sequenzen ist nun nur noch auf Wunsch des Spielers angesagt, das Game läuft problemlos auf 512K-Amigas, läßt sich auf jeder Harddisk installieren und ist (bei ausreichendem Speicherplatz) sogar Multitaskingfähig! Jetzt gab es kein Halten mehr – würde die Praxis der schönen Theorie standhalten?
Ich will Euch nicht länger auf die Folter spannen, die Antwort ist ein klares „Jein". Ehe wir das Warum erörtern, sei noch kurz erklärt, worum es eigentlich geht: Zwar hat der tapfere Ritter Dirk im ersten Teil seine Verlobte, Prinzessin Daphne, bereits aus den Klauen des üblen Drachen Singe befreit, im aktuellen Abenteuer ist sie jedoch aus unerfindlichen Gründen wieder futsch. Also müssen erneut 11 unterschiedliche Sequenzen in feinster Zeichentrick-Grafik überlebt werden, ehe Dirk die Angebetete wieder in die starken Arme schließen darf. Und das bringt uns auch schon zum Kern der Sache: Obwohl sich Randy Linden und sein Team die größte Mühe gegeben haben, das Drumherum gewaltig aufzupeppen, ist das Spielprinzip naturgemäß so schlapp wie eh und je. Pro Stage müssen wiederum nur ein paar Joystickbewegungen ausgeführt werden, soll der Held nicht in den Fängen eines Monsters sein Leben aushauchen, in eine tiefe Schlucht stürzen usw, usw.
Trotzdem: Durch die vielen neuen Optionen hat man aus der Spielidee praktisch alles herausgequetscht, was irgendwie drinnen war! So dienen die ersten beiden Schwierigkeitsstufen ei-

Knapp eineinhalb Jahre ist es her, daß die Amiga-Umsetzung des berühmten Laserdisk-Automaten zumindest Grafik-Freaks in schiere Verzückung versetzte. Jetzt liefert Visionary Design all jene Level nach, die Kenner der Vorlage im ersten Teil vermißt haben. Und die amerikanische Softwareschmiede um den Star-Programmierer Randy Linden hat aus alten Fehlern gelernt ...





Der Amiga Joker meint:
Dragon's Lair II: Ein neuer Meilenstein des unschlagbaren Grafik-Teams Linden & Amiga!

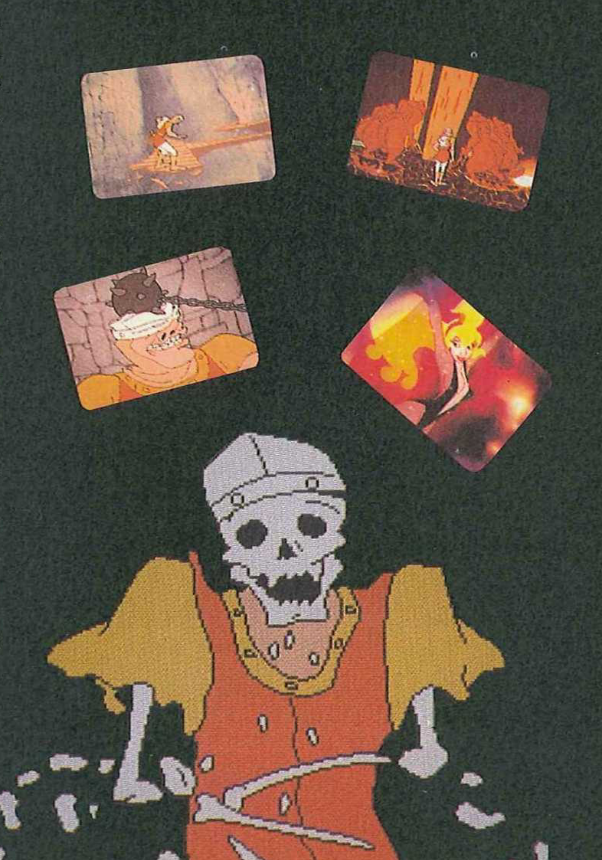
gentlich bloß zum Aufwärmen, da der Spieler hier nur einen kleinen Teil aller vorhandenen Level zu Gesicht bekommt – wer zum endgültigen Showdown mit dem Oberbösewicht „Shapeshifter" antreten möchte, muß sich schon am härtesten Schwierigkeitsgrad versuchen, wo alle Stages durchspielt werden müssen und selbst der eingeschaltete „Helper" nur eine bescheidene Hilfe ist. Immerhin ist oftmals exaktes Timing von Nöten, außerdem werden einzelne Bilder per Zufallsgenerator spiegelbildlich gedreht, was selbst dann noch flinke Reaktionen erforderlich macht, wenn man den Lösungsweg längst kennt. Auch das gemeine Labyrinth im vorletzten Level ist nicht zu verachten ... Dank der handlichen Save-Option schrumpfen derlei Hürden jedoch auf kleine Stolpersteine zusammen; mit etwas gutem Willen ist das Game binnen einer Stunde gelöst. Ein neuerliches Durchspielen des Programms unter erschwerten Bedingungen (nur drei Leben, keine Richtungspfeile, Verzicht auf die Save-Option) ist zwar jederzeit möglich, aber nur sehr bedingt reizvoll. Wahre Dragon's Lair-Fans wird derlei Kritik jedoch kaum abschrecken, zumal die Programmierer auch an die Möglichkeit gedacht haben, den ersten Teil der Ritter-Saga einzubinden und so zu einem echten Maxi-Epos auszubauen. Übrigens funktioniert der „Helper" dann auch in den Bildern des Vorgängers!

Ehe ich zum obligatorischen Schlußresumee schreite, muß ich noch zwei Dinge loswerden, die mir beim Test etwas säuerlich aufgestoßen sind: Das wäre zum einen der Sound, der sich so gut wie gar nicht vom ersten Teil unterscheidet, zum anderen die elende Paßwortabfrage, für die man gleich dreimal hintereinander (!) irgendwelche Wappen auf einem (in kopierfeindlichem Schwarz/Rot gedruckten) Zettel identifizieren muß.

Fazit: Wer auf Mega-Grafik steht und vor dem horrenden Preis nicht zurückschreckt, darf den Erwerb ernsthaft in Erwägung ziehen. Und Zocker, denen es mehr um Spielbarkeit zu tun ist? Nun, die wissen ja jetzt, was sie erwartet ... (ml)



Rodeo im Zauberschloß!



Dragon's Lair II

Grafik:	98%
Sound:	79%
Handhabung:	67%
Spielidee:	52%
Dauerspaß:	31%
Preis/Leistung:	28%
Red. Urteil:	60%

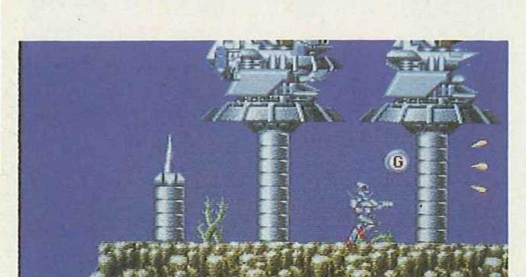
Variabel
Preis: ca. 139,– DM
Hersteller: Visionary Design/Empire
Bezug: International Software

Spezialität: Wer besonders geschmeidige Animationen sehen will, schaltet den Sound im Hauptmenü ab. Bei akutem Speichermangel kann man auf Dirks Sterbesequenzen verzichten, um die Multitaskingfähigkeit zu gewährleisten.

Rainbow Arts ist immer wieder für eine Überraschung gut; Edel-Flops wie „Graffity Man" oder „Berlin 1948" werden mit gleicher Nonchalance veröffentlicht wie sensationelle Mega-Hämmer. Diesmal hat die Düsseldorfer Company einen echten Knaller aus dem Hut gezaubert: Ein reinrassiges Ballergame mit tierisch vielen Extrawaffen, Spitzengrafik und flotter Musik!

TURRICAN



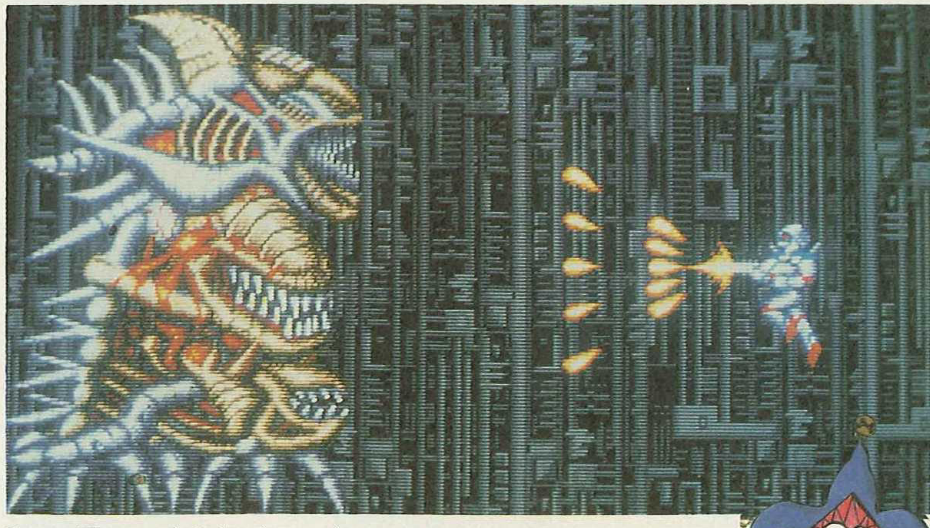




Die Story ist schnell erzählt: Seit Jahrtausenden peinigt ein furchtbar böser Morgul die Menschheit mit den schrecklichsten Alpträumen. Vor einigen Jahren hat ihn ein tapferer Jüngling in eine andere Dimension vertrieben, doch jetzt ist das Monster wieder aufgetaucht. Deine Mission dürfte damit wohl klar sein: Morgul finden und 'nen Kopf kürzer machen!

Nach einem gelungenen Intro mit starkem Chris Hülsbeck-Sound sieht man den Helden mit der Strahlenkanone im Anschlag auf einem Felsen stehen; er wartet offensichtlich darauf, daß sich jemand den Joystick schnappt und losballert! Gut, gehen wir's also an: Der Weg zum Morgul ist beschwerlich und mit tiefen Schluchten, dunklen Höhlen und geheimnisvollen Techno-Landschaften gepflastert. Es gibt dreizehn Level, die zu insgesamt fünf Welten zusammengefaßt sind; der Held läßt sich darin in alle Richtungen steuern. Eine Unmenge verschiedener Gegner hat es dabei auf die drei Bildschirmleben abgesehen: Da tummeln sich fliegende Würmer, zweibeinige Stahlroboter und herumballernde Panzerfaustschützen, um nur ein paar aufzuzählen. Glücklicherweise ist auch der Hero ganz gut ausgerüstet; mit seiner Lasergun pustet er schonmal den Großteil der Feinde vom Screen. Für die härteren Brocken müssen Bonussymbole aufgesammelt werden, die für feine Extrawaffen ohne Ende sorgen. Man darf Minen legen und Smart Bombs werfen; es gibt Streufeuer, diverse andere Laserfeuer, Schutzschilder und was weiß ich noch alles. Außerdem kann sich das Helden-Sprite in eine Art Kreissäge verwandeln (Joystick nach unten und Space-Taste drücken) und unverwundbar über den Screen rasen – in diesem Zustand ist die bloße Berührung der Todeskuß für alle Gegner!

Turrican ist eine actiongeladene Ballerei in programmiertechnischer Perfektion: Die Animationen sind flüssig, die Hintergrundgrafiken gelungen, und die Sounds ausgezeichnet (jeder Level hat seine eigene Chris Hülsbeck-Musik). Hinzu kommt der ausgefeilte Schwierigkeitsgrad – wie es sich gehört, wird dem Spieler von Stage zu Stage immer ein bißchen mehr an Joystick-Geschick abverlangt. Somit ist Turrican nicht nur ein kleines Meisterwerk deutscher Programmierkunst – es macht vor allem wahnsinnig Spaß! (C. Borgmeier)



Grafik, Sound und viele, viele Waffen: Bei Turrican stimmt einfach alles!

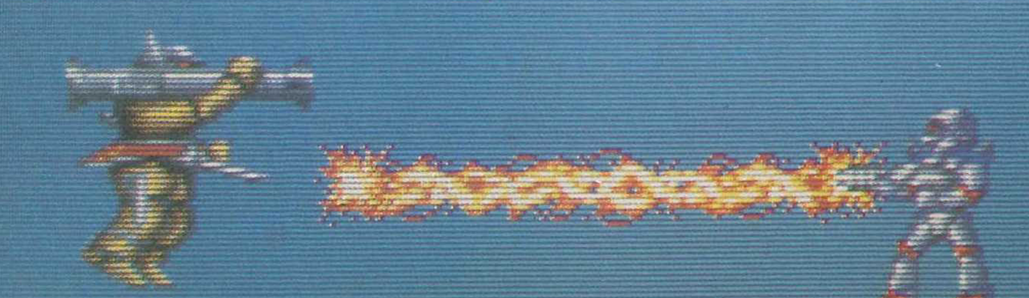
Turrican

Grafik:	91%
Sound:	94%
Handhabung:	76%
Spielidee:	72%
Dauerspaß:	87%
Preis/Leistung:	86%
Red. Urteil:	87%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 69,– DM
Hersteller: Rainbow Arts
Bezug: Rushware

Spezialität: Highscores werden abgespeichert; das Game unterstützt Two-Button-Joysticks.

HIT



SECOND WORLD



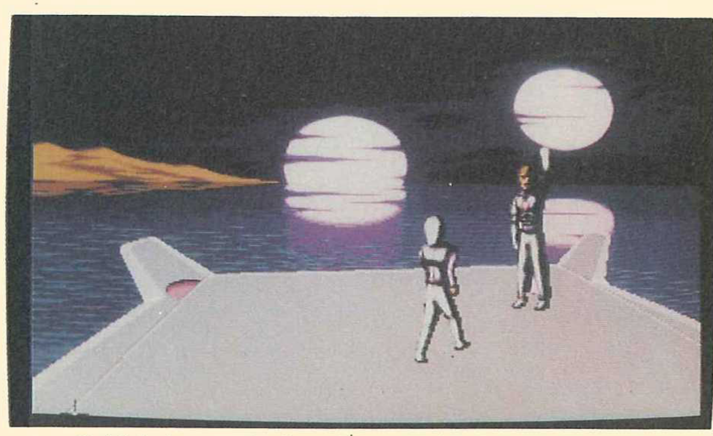
Geschäftemacher haben Hochkonjunktur! Nein, nicht was Ihr jetzt denkt, gemeint sind vielmehr Handelsspiele, die sich ja zur Zeit größter Beliebtheit erfreuen. Und was des Käufers Wunsch ist, ist natürlich den Softwarehäusern Befehl...

Handel und Wandel in einer fernen Welt



Die Grafik auf der zweiten Welt ist leider nicht so aufregend







Second World von Magic Bytes ist ein strategisches Handelsspiel, genauso wie „Hanse", „Fugger" und Konsorten – nur mit dem Unterschied, daß es nicht im finsteren Mittelalter, sondern in ferner Zukunft spielt: Im Jahre 2011 entdecken Wissenschaftler einen Planeten, auf dem menschliches Leben möglich zu sein scheint. Er wird erforscht und anschließend auch tatsächlich besiedelt, aber wie es das Unglück haben will, bricht im Jahre 2030 dann der Kontakt zu Mutter Erde ab...

Die Aufgabe des Spielers ist es, das Schicksal der Menschen auf dieser Second World in die Hand zu nehmen, sie gut zu regieren und vor feindlichen Angriffen zu beschützen. Bis zu vier Mitspieler können mit Waren handeln und Häuser, Fabriken, Krankenhäuser oder Lagerhallen errichten. Das Häuslebauen kostet zwar Geld, bringt am Ende des Jahres aber auch gut Kohle auf's Konto. Wer genügend davon hat, kann weitere Grundstücke kaufen und sie ebenfalls bebauen. Bevor man sich ins Immobiliengeschäft stürzt, sollte man aber auf der Karte überprüfen, wieviel das entsprechende Gebiet wert ist, insbesondere welche Ernteerträge es abwirft.

Wenn die Nachbarn Ärger machen, kann man mit seiner Armee mal ordentlich auf den Putz hauen – da toben ab und zu ganz schön heiße Schlachten auf dem Screen! (Vorausgesetzt natürlich, daß auch genügend Streitkräfte mitmischen). Ich würde aber trotzdem dazu raten, Kriege möglichst zu vermeiden, denn dabei geht oft auch ein Teil der Zivilbevölkerung hops, und die zahlt schließlich kräftig Steuern! Wer seinen Gegenspielern unbedingt Böses antun will, sollte doch stattdessen einfach einen Agenten zu einer kleinen Sabotageaktion losschicken...

Kurzum: Second World ist ordentliche Handelsspiel-Unterhaltung und braucht sich hinter der renommierten Konkurrenz nicht zu verstecken. Positiv fielen beim Test die einfache Maussteuerung und die übersichtliche Bildschirmdarstellung auf. Auch der Sound wußte zu gefallen, was ja gerade in diesem Spiel-Genre schon fast Seltenheitswert hat. Weniger schön sind die schlichte Grafik und die andauernde Diskettenwechselei; wer nur ein Laufwerk hat, muß da einiges über sich ergehen lassen. Ansonsten ist Second World aber ein absolut brauchbares Strategiespiel, wenn die bescheidene Grafik und die miese Handhabung (bei einem Laufwerk) nicht wären, hätte es ohne weiteres zu einem Hit gereicht! (C. Borgmeier)

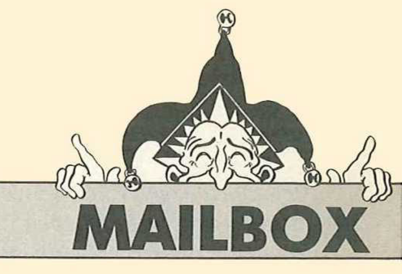
Second World

Grafik:	46%
Sound:	78%
Handhabung:	56%
Spielidee:	67%
Dauerspaß:	75%
Preis/Leistung:	78%
Red. Urteil:	74%

Für Anfänger
Preis: ca. 45,– DM
Hersteller: Magic Bytes
Bezug: Magic Bytes

Spezialität: Zwei Disketten, abgespeichert wird auf einer Zusatzdisk. Ein Zweitlaufwerk wird unterstützt.





Da müht man sich im Schweiße seines Angesichts, um dem Joker immer den bögigen Wind der Aktualität um die Nase wehen zu lassen, und dann das! Plötzlich und unerwartet tauchen da Osterfeiertage auf, und schon fehlt eine ganze Woche – Redaktionsschluß und Drucktermin versinken hoffnungslos im Chaos. Deshalb beziehen sich diesmal alle abgedruckten Briefe noch auf die März-Ausgabe. Schuld ist allein der Osterhase – vielleicht brennt dem miesen Rammler endlich jemand eine auf den Pelz...!

Klammerprobleme?

Eifrig habe ich den letzten Amiga Joker (3/90) gelesen, besonders die „Maulbox". Deswegen will ich jetzt auch noch meinen Senf dazugeben.
Was dem einen eine solide Heftklammer, ist dem anderen das größte Klump. Es wäre nicht schlecht, wenn die Heftklammern besser heften würden, damit einem ein loses Blatt nach dem ersten Durchblättern nicht das Leben schwer machen würde. Auch wäre es besser, wenn man Michaels Foto auf der Editorial-Seite durch ein anderes ersetzen würde, da Michi auf diesem Foto nicht besonders gut getroffen ist. Eure Comicseite wird auch immer schlechter, undurchschaubarer und witzloser!
Jetzt aber, nach all dem negativen Geschwafel auch noch ein dickes Lob. Die Bewertung ist jetzt wirklich besser als bei den letzten vier Heften. So, und jetzt macht weiter, immer nach dem Motto: Es ist noch kein Meister vom Himmel gefallen...
meint Ulrich Schaller aus Thierhaupten.
Völlig konfus und aufgeschreckt von Deiner herben Kritik an der Qualität unserer Qualitäts-Klammern, haben wir alles liegen und stehen lassen und sofort alle 65.000 Hefte durchgecheckt. Bei uns war alles in Ordnung – Du mußt genau dieses eine Exemplar mit fehlerhaften Klammern erwischt haben! Und Michael? Der traut sich jetzt schon gar nicht mehr aus seinem Zwinger heraus, in den ihn Brigitta jeden Abend verfrachtet! Gottseidank sind ja nun andere (bessere?) Fotos im Editorial!

Höhen und Tiefen

Also erstmal ein dickes Lob für die 3/90, duftes Cover, starkes (neues) Bewertungssystem, und wie die Testberichte geschrieben sind, also wirklich erste Sahne. Aber da nunmal alles seine Höhen und Tiefen hat...
Bei diesen paar Schwarz/Weiß Seiten ist Euch wohl die Farbe ausgegangen oder wie? Und eins ist bei Euch ja wohl flüssiger als flüssig, nämlich vollkommen überflüssig, Euer Comic! Für dieses Teil auch noch zwei Seiten zu opfern ist wohl das Letzte! Und einige Eurer Screenshots sind wohl auch nicht das Beste (z.B. Gold of the Americas).
Alles in allem ist Euer Ding nicht übel, und in mir werdet Ihr weiterhin einen treuen Leser haben. Ach ja, wegen Eurer Know-How Ecke wollte ich noch was loswerden: Guckt mal bei der Konkurrenz und dann eine Ausgabe später bei Euch, da steht zum Teil dasselbe, und dafür bezahlt Ihr noch Geld!
ärgert sich Marco Müller aus Leopoldshöhe.
Besten Dank für Dein nettes Lob! Wie die neueren Ausgaben beweisen, haben wir Farbe nachgekauft: Spieletests sind ja nun immer, wie sie sein sollen – ordentlich bunt! Die Kritik am Comic, die Du, und ein paar Zeilen weiter oben auch Ulrich angebracht hat, sollte ja in der Zwischenzeit auch schon überholt sein (zumindest teilweise). Bei den Screenshots ist es nunmal so, daß der Weg vom Foto bis zum letztendlichen Bild im Heft ein weiter und mit allerlei technischen Fallstricken gepflasterter ist. Da kann „unterwegs" schonmal ein kleines Malheur passieren. Sorry!
Ach ja: Mach's doch einmal umgekehrt und guck Du bei uns und eine Ausgabe später in den Lösungsteil der Konkurrenz, da steht noch viel öfter dasselbe...!

Hipp, hipp, Joker

Ein dickes Lob an Euch gleich vorweg. Ihr seid wirklich eine Amigazeitschrift, die sich angenehm von den anderen Blättern am Kiosk abhebt. Ich kaufe Euer Magazin schon seit der Erstausgabe und muß Euch wirklich loben, da Ihr sehr objektiv testet und einen außerordentlich lockeren Schreibstil habt. Euer Magazin ist zwar noch etwas dünn, aber was nicht ist, kann ja noch werden.
Aber auch Kritik muß ich üben: Carsten Borgmeier (dessen Karriere ich jetzt schon durch drei bis vier Zeitschriften verfolge), scheint von den Amiga Games so überzeugt zu sein, daß er alles mit Bestnoten bewertet. Max Magenauer scheint Euer Haupttester zu sein, laßt doch ab und zu auch andere testen! Dr. Freak ist zwar recht nett, aber seine Erzählungen kommen mir nicht sehr szenenah vor.
So, das war's auch schon, ein Vorschlag noch zum Schluß: Bringt doch mal Interviews mit Amiga-Programmierern. Auch eine Story über die Entstehung eines Games wäre nicht schlecht. Ach, eine Bitte hätte ich noch: Verschandelt und verunstaltet Eure Super-Zeitschrift nicht mit Themen wie Raubkopien, BPS und Gewalt am Computer. Ich bin der Meinung, daß diese Themen eh schon überall breitgewalzt werden...
teilt uns Theo Belschan aus Thaling mit.
Was sagst Du nun: Was nicht war, ist schon geworden! Carsten hat Deine Kritik entsetzt von sich gewiesen, irgendwo zu Recht, wie wir meinen (ein bißchen arg pauschal, oder?). Auch Max hat mit heftigem Kopfschütteln reagiert: Er ist überzeugt, daß er noch viel zu wenig testet...! Leider ist auch Dr. Freak nicht Deiner Meinung – noch szenenäher wäre schon mit einem Bein im Knast.

In allen übrigen Punkten werden wir uns Mühe geben (so manches wie z.B. die gewünschten Interviews, ist ja schon erledigt), nur: Wenn wir meinen, daß es etwas Interessantes und Neues zu Deinen „Tabu-Themen" zu sagen gibt, dann werden wir uns das vermutlich nicht verkneifen können!

Hallo Joker!

1. Ich finde Dich mega-gut!
2. Ich finde Dich doch nicht so mega-gut.

Jetzt laß mich erklären warum: Ich finde, daß einige Tests nicht ausführlich genug sind. Das liegt daran, daß Du bei manchen bloß Spielablauf und Handhabung beschreibst. Vielleicht verlierst Du noch ein Wörtchen über Grafik hier und zwei Wörtchen über Sound da?! Du solltest ein bißchen mehr in die Details gehen...

Dann habe ich noch einen Verbesserungsvorschlag für die Joker-Fratze bei den Bewertungskästchen. Die Fratze von 0–19% sieht nämlich überhaupt nicht schlechter aus als die für 20-39%. Willst Du das nicht ändern?

Zu guter Letzt habe ich noch eine Frage, bzw. einen Wunsch: Ich hätte gerne noch ein paar Seiten mehr und gewußt, was der Unterschied zwischen einer Festplatte und einer Harddisk ist. Welches Teil kauft man zuerst; ist eine billige genausogut wie eine teure, und wieviel kosten die Teile? Wann lohnen sie sich?

fragt Volker Schapher, ohne Adresse

Hallo Volker!

1. Ich finde es mega-gut, daß Du mich mega-gut findest!

2. Ich finde es gar nicht mega-gut, daß Du mich doch nicht mega-gut findest!!!

Vermutlich hast Du Dich im Heft geirrt: Meines Wissens gibt es seit Anfang an nicht einen einzigen Test, bei dem so wichtige Punkte wie Grafik und Sound nicht erwähnt worden wären!

Und was heißt hier überhaupt „Fratze"??!! Aber sollten noch mehr Leser Deiner Meinung sein, werde ich mir überlegen, einen etwas differenzierteren Ausdruck auf mein liebliches Antlitz zu zaubern...

Deine Wünsche seien Dir erfüllt: a) Mehr Seiten haste schon gekriegt. b) Harddisk ist lediglich der englische Ausdruck für Festplatte. Die Anschaffung lohnt sich, sobald man ziemlich viele Programme hat, auf die man jederzeit ohne große Umstände zugreifen möchte. Und seit wann wäre denn etwas Billiges genauso gut wie etwas Teures, hä?

Lob, Kritik und Fragen

Ehrlich, seit AJ 1/90 finde ich, daß der Joker die beste Computer-Zeitschrift des Jahrhunderts ist. Aber jetzt habe ich drei kleine Mäkel festzustellen:

1. Testet Ihr Eure Tips eigentlich, bevor Ihr sie abdruckt? Der Beach Volley Cheat aus Ausgabe 3/90 funktioniert bei mir nämlich nicht.
2. In AJ 2/90 habt Ihr im Testbericht über Dyter 07 geschrieben (ich zitiere): „Allein der Vorspann verdient schon einen Hit!". Nur leider konnte ich auf der ganzen Seite keinen erspähen!
3. Im Up & Down der Ausgabe 3/90 habt Ihr geschrieben, daß wir Leser nicht gerade auf dem neuesten Stand der Spiele wären. Kunststück! Wir bekommen sie ja auch nicht einfach zur Verfügung gestellt, nein, wir müssen sie uns beinhart absparen!!!

Nun aber Schluß mit diesen häßlichen Mäkeln. Jetzt kommt, was ich super finde: z.B. das Rollenspiel in AJ 2/90 war eine hervorragende Idee!!! Nochmal! Auch Euer Bewertungssystem ist übersichtlicher und viel besser geworden. Daß Ihr Euch selbst mal vorgestellt habt (3/90) fand ich auch gut, und die erweiterten Charts gefielen mir ebenfalls. Und zuletzt das Wichtigste: Der Preis! Der ist in diesem Fall sehr angenehm. Meinetwegen bräuchten auch keine Poster enthalten zu sein, Ihr gebt ja schon genug für die Gewinnspiele aus...

schreibt uns Jannis Gräper aus Herford

Jetzt sind wir etwas enttäuscht: Nur die beste Zeitschrift des Jahrhunderts? Nicht des Jahrtausends?? Na gut, zu Deinen Fragen:

1. Logo testen wir die Tips, deshalb funktioniert der B.V.-Cheat auch einwandfrei! Manchmal liegt's an einer unterschiedlichen Tastaturbelegung: Einfach alle Y durch Z ersetzen und umgekehrt.

2. Nach dem alten Bewertungssystem konnte das Game keinen Hit bekommen (zu niedrige Handhabungs-Note), deshalb haben wir's ja geändert...

3. Wissen wir doch!

Seit Michael Deine Bemerkung über den Preis gelesen hat, trägt er Deinen Brief immer bei sich – ganz nah am Herzen! Ein Rollenspiel wie im Februar-Heft wird es sicher mal wieder geben, derweil haben wir aber noch sooo viele andere verrückte Ideen, die der Verwirklichung harren. Der Ehrlichkeit halber sei noch gesagt, daß die meisten Preisausschreiben von den jeweiligen Anbietern (z.B. Bomico, Ariolasoft, Ubi Soft, Magic Bytes etc.) gesponsert werden.

Gewaltverherrlichung?

Ich habe mir nun doch endlich meine Tastatur vorgeknöpft, um Euch auch mal einen Brief zu schreiben, weil mir einige Fragen unter den Nägeln brennen. Naja, aber erstmal ein Lob, ich habe mir bereits die Erstausgabe gekauft – es war fürwahr ein glücklicher Augenblick: Endlich eine vernünftige Zeitschrift nur für Zocker/innen.... Die Freude dauerte genau bis zur Ausgabe 3/90.

Da kam ich nun arg ins Studieren, obwohl, aufgefallen ist es mir eigentlich von Anfang an. Warum bekommen im AJ Brutalospiele so gute Wertungen, obschon es doch von vornherein klar ist, daß die Spiele über kurz oder lang am Index landen? Außerdem ist es mir schleierhaft, wo da die Motivation sein soll. Cabal – Dauerspaß: 88% (???), North Sea Inferno – Dauerspaß (meine Güte): 79%. Wo liegt da der Spaß, wenn man Araber abknallen soll? Jetzt, im Zeitalter von weltweitem, gegenseitigem Völkerverständnis? Ich will hier keine Predigt halten, schließlich spiele ich auch Ballergames, aber sobald ich auf menschliche Sprites knallen soll, da hört's für mich eindeutig auf (jaja, ich weiß, Pixel sind Pixel, aber trotzdem). Außerdem interessiert mich noch, was dieser Carsten Borgmeier für ein blutrünstiger Mensch sein muß (sein Foto fehlt übrigens in der März-Nummer – was hat das zu bedeuten?)...

Soweit der erste Kritikpunkt, es geht noch weiter: Angesichts dessen, daß man sich zwecks Vergleichen doch auch mal andere Zeitschriften kauft, ist mir einiges aufgefallen: Wie kommt es, daß ein Spiel bei Euch den Hit-Joker erhält und in einem anderen Heft nur 38%? Es ist schon ein paar Mal vorgekommen, und ich bin auch schon irregeführt worden und war dann enttäuscht vom angeblichen Hit.... Ich weiß, die Geschmäcker sind verschieden, aber solche (!) Abweichungen können doch nichts mit dem Geschmack zu tun haben!? Na, ein Pluspunkt für Euch: Ihr seid schon mehrmals darauf aufmerksam gemacht worden und habt versprochen, das zu ändern. Es ist nämlich wirklich ärger-

lich, wenn man sich auf falsche Wertungen verläßt...
klagt Marianne Burgener aus Solothurn

Rollen wir das Ganze von hinten auf: Bei uns bekommt ein Spiel (seit der Änderung des Bewertungssystems) dann einen Hit, wenn alle (!) Redakteure es für einen Hit halten – basta! Nimm z.B. „Super Cars", das in einer anderen Zeitschrift mit mageren 45% Gesamtwertung abgespeist wurde. Wer das Programm kennt, wird wissen, daß es unseren Hit mehr als verdient hat! Es hat doch nicht automatisch derjenige Recht, der die niedrigste Wertung vergibt – mit manchen Games muß man sich eben etwas ausführlicher beschäftigen, um sie gerecht zu bewerten. Denn das tut der Käufer letztendlich ja auch...

Unser Haus- und Hof-Monstrum Carsten ist in Wahrheit nun wirklich ein sehr lieber Mensch, sein Foto hat deshalb gefehlt, weil eben nur die festen Redaktionsmitglieder vorgestellt wurden. Er ist halt der Meinung (wie wir übrigens alle), daß die Motivations-Note eben nur für solche Leute interessant sein kann, denen das jeweilige Genre irgendwo zusagt. Auch wir finden so manches Game ziemlich geschmacklos (das steht dann auch im Test, aber eben nicht in der Bewertung!), nur ist das Moralisieren nicht unser Ding, sondern das der BPS!

Hallo Zocker-Gitti!

Lange hat es gedauert, bis ich verwunden hatte, daß Du meinen Heiratsantrag abgewiesen hast. Jetzt, nachdem ich mein Kopfkissen mehrmals durchweint habe, bin ich soweit wieder hergestellt, daß ich mir meinen Frust über das Leben, das Universum und den ganzen Rest von der Seele schreiben kann. Du hättest aber ruhig mal kurz schreiben können, daß Dir ein Leser einen Heiratsantrag gemacht hat. Dann hätte endlich mal auch etwas über mich in Eurer Zeitung gestanden.... Da ich Dir aber weitere philosophische Ergüsse ersparen möchte, komme ich nun zum Thema: Als ich mich gestern zum ersten Mal wieder auf die Straße traute, stieß ich in einem Geschäft auf den AJ 3/90. Daß der AJ 2/90 gleich daneben lag, ist reiner Zufall. Hier also Lob und Kritik: Was sollte denn dieses besch... Rollenspiel in der 2/90? So ein Chaos, aber echt! Blätterkrampf, Lachkrampf, Schreikrampf, Weinkrampf. Bäh! Das neue Bewertungssystem ist tatsächlich viel besser als das alte. Einfach Einzelwertungen mit Durchschnitt ist ja wirklich oberflächlich.

Der Sinn des Supertoasters ist mir noch nicht ganz klar, obwohl einige astreine Pointen drin sind („Go to the chair and sit down" – wieviel Megabyte hat denn die Tante?). Und der Comic... puhh! Ätzend, ehrlich!

Warum habt Ihr eigentlich keine Highscore-Seite, wie es zur Standard-Ausstattung moderner Computerzeitschriften gehört? Es muß ja nichts zu gewinnen geben, und die Rekorde könnten ja irgendwie auf ihre Richtigkeit überprüft werden.

schlägt uns Martin Schmitt aus Pohlheim vor

Gehört eine Highscore-Seite wirklich zum Standard? Was meinen die anderen Leser? Die Themen Comic und Rollenspiel haben wir heute ja schon durchgehechelt, weshalb uns nur noch bleibt, Dir einen besonders lieben Gruß von Brigitta auszurichten. Aber laß es bloß Michael nicht wissen: In seiner rasenden Eifersucht hat er schon so manchen mit einer Diskette erdolcht oder mit dem Joystick erschlagen! Oder war's umgekehrt? Oder wie, oder was...

Kritikpunkt Nr.1...

...ist, wie Ihr selbst sagt, das Preis/Seitenverhältnis. Ich muß da zustimmen, eine Konkurrenzzeitschrift bietet für fast dasselbe Geld fast doppelt so viele Seiten, und da ich mir pro Monat nur eine Zeitschrift kaufe, habe ich immer die Qual der Wahl: Quantität oder Qualität...?

Dabei dürfte es nicht so schwer sein, ein dickeres Heft zu produzieren, von mir ein paar Tips dazu: Als Amiga-User hat man oft nicht mehr den Durchblick, welches Game jetzt schon umgesetzt ist und welches nicht. Wie wäre es denn mal mit einem Gesamtüberblick über alle für den Amiga erhältlichen Spiele? Einfach die Firmen anschreiben, oder? Ich z.B. weiß immer noch nicht, ob es das Game für eines meiner Lieblingsbücher, Neuromancer, jetzt gibt oder nicht! Also: so ein Überblick wäre wohl das Mindeste. Die anderen machen's doch auch!

Wie wäre es denn mit zwei, drei Oldie-Seiten? Oder mit einer Seite Leserfavoriten? Euer Publikum stellt seine mißverstandenen, nie genug gewürdigten Lieblingsgames vor. Schließlich gibt es chronisch unterbewertete Games en masse...

findet Harry Angel, der unerkannt bleiben will

Also, wenn man nur einfach irgendwie ein dickeres Heft machen will, dann ist das natürlich kein Problem (Kochrezepte für den Amiga-Freak, das Lieblingsgame aller Kanarienvögel, Bastelanleitung für eine Großrechenanlage etc.)! Aber wie Du selbst ganz richtig sagst: Qualität geht vor Quantität – wir erhöhen die Seitenzahl immer dann, wenn wir mehr Information auf gleichem (gewohnt hohem, gell?!) Niveau bieten können. Und alle Amiga-Spiele im Überblick? Das wäre ja alleine schon ein dickes Sonderheft!

Trotzdem werden wir Deine Vorschläge genau überdenken, fühl Dich bitte nicht auf den Schlips getreten. Du hast doch sicher ein großes „Angel Heart", oder Harry? Die ganz schlechten Nachrichten zum Schluß: Der Neuromancer ist am Amiga noch immer nicht unterwegs.



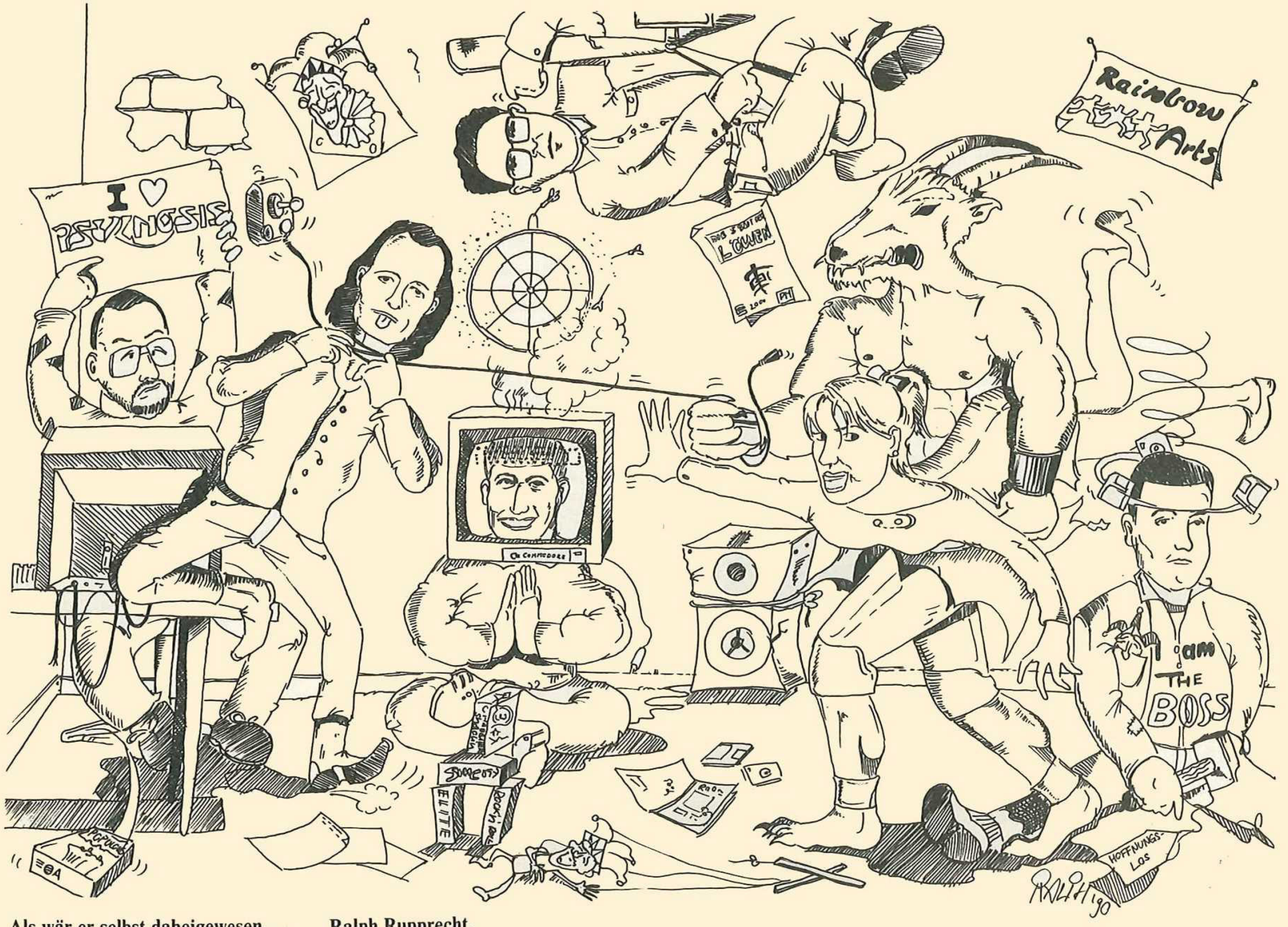
„Dauerbriefer"

Hier meldet sich wieder der liebe Christian und hat Kritik und einige Fragen:
Wie schon gewohnt war die aktuelle Ausgabe 3/90 sehr gut geraten. Das Cover ist OK, und besonders erfreulich waren die vielen Preisausschreiben. Hierzu aber gleich die erste Kritik: Warum macht Ihr einerseits die Fragen für den Stromausfall so schwierig (woher soll man wissen, woher ein gewisser Mr. Moorcock stammt?) und andererseits die Fragen für die großen Preisausschreiben so einfach? Bestes Beispiel: Was bedeutet CD ausgeschrieben? Vielleicht sollte man auch nur eine Postkarte schicken, wo draufsteht: „Ich will gewinnen"?! Oder schreiben Euch die Vertriebe etwa vor, die Fragen so einfach zu gestalten, damit auf jeden Fall auch genügend Leser teilnehmen?
So, gleich weiter mit den Fragen:
1. Was macht Ihr *wirklich* mit den Leserbriefen?
2. Endlich wollte ich mir wieder mal ein Game kaufen, da erfahre ich frustriert, daß dieses erst in einigen Wochen geliefert werden kann. Die Rede ist von Legend of Faerghail! Wieso bekommt Ihr die Programme schon so früh? Und wieviel Zeit muß man für die Verschiebungen einberechnen?
3. Sind Dauerbriefer (wie ich) überhaupt erwünscht?
schreibt Christian Kachel in seinem dritten (oder vierten?) Brief

Nu aber zum letzten Mal: Uns schreibt keiner was vor, und wir lassen uns auch nix vorschreiben – außer natürlich von Euch! Aber unser kleines Rätsel in jedem Stromausfall ist eher als Insider-Spiel gedacht, während bei den „großen" Preisausschreiben (mit den „großen" Preisen!) möglichst jeder eine faire Gewinnchance bekommen soll. Hier kommen die Antworten:
1. Aufheben und Archivieren, was sonst?
2. Wir bekommen die Programme von den Herstellern meist vor dem Veröffentlichungstermin, weil wir schließlich auch eine gewisse Produktionszeit für das Magazin benötigen (Testzeit, Satz, Layout, Lithographie, Druck etc.). Die Zeit für die Verschiebung ist jedoch so unterschiedlich, daß es leider keine Faustregel gibt.
3. Freilich! Wenn es Dir nichts ausmacht, manchmal ein bißchen auf die Antwort warten zu müssen. Wir bekommen halt doch eine ganze Menge Post, und Briefe mit dringenden Fragen oder Anliegen haben natürlich Vorrang.

Ist Irren menschlich?

Die Antwort lautet: JA! Denn wir sind Menschen (glaube ich zumindest?), und wir haben uns geirrt! Auf diesen Seiten fragte letzten Monat Alexander Tinschert, ob es eine Zusatzdiskette zu „It came from the Desert" geben würde, was wir frech verneinten. Peinlich, peinlich – wie Ihr vor ein paar Seiten sicher festgestellt habt, wird es sie nämlich geben. Besser noch, sie ist schon im Anrollen! Wir hoffen, Ihr verzeiht unseren Faux Pas und schreibt weiter so fleißig an:
Joker Verlag
Mailbox
Untere Parkstraße 67
8013 Haar



Als wär er selbst dabeigewesen ... Ralph Rupprecht.



COMPUTERSOFT

AMIGA ADVENTURE

Titel	Preis
Bard's Tale 2	79,90
Black Tiger	84,95
Die Fugger	64,95
Dragons of Flame	89,95
Indiana Jones Adventure	89,95
Leisure Suit Larry 1	64,90
Lords of War	64,95
Police Quest I	79,95
Stadt der Löwen	119,95
Swords of Twilight	89,95
Wall Street Editor	44,95
Wall Street Wizard	69,95
War Machine	54,95
Zack McKracken	79,95
Shufflepuck Cafe	59,95
Sideshow	89,95
Skidoo	64,95
Soldier 2000	59,95
Space Ace	139,95
Space Harrier II	64,95
Starflight	84,95
Stryx	69,95
Super Cars	69,95
Super Wonderboy	84,95
Take'em Out	59,95
Tom und Jerry II	84,95
Toobin	64,95
Twin World	84,95
Red Lightning	99,95
Rotor	69,95
Stellar Crusade	119,00
Turn It	59,95

AMIGA-SPIELESAMMLUNG

Titel	Preis
American Dreams	84,95
Beverly Hills Cop	84,95
Giants (4 Spiele)	99,00
Lightforce	84,95
Magic 4 Pack	79,95
Super Challenge Flight	99,95
Trill Time Plain 2	64,95

HITS ☆ HITS ☆ HITS

Titel	Preis
Dragons Breath	99,95
Island of Lost	85,95
Knights of the Crystallion	99,95
Amiga Tools 1.22	49,95
Distant Suns	159,95
Turbo Print Professional	189,00

AMIGA ARCADE GAMES

Titel	Preis
APB... All Point Bulletin	64,95
Archipelagos	79,95
Atomic	69,95
Batman the Movie	84,95
Battlehawks 1942	74,95
Block Out	89,95
Blue Angel 69	84,95
Budokan	89,95
Butcher Hill	64,95
Cabal	84,95
Chase H.Q.	74,95
Chicago 90	89,95
Crackdown	84,95
Crossbow	69,95
Delux Strip Poker	69,95
Dr. Plumets House of Flux	84,95
Dragon Spirit	59,95
Dragons Lair 2	139,95
Dragonscape	64,95
Drakkhen	99,00
Drivin Force	84,95
E.S.S. European Space Simulator	99,95
Eye of Horus	84,95
Fire	89,95
First Personal Pinball	69,95
Full Metal Planet	84,95
Future Wars	84,95
Ghostbusters 2	84,95
Gold of America	84,95
Highway Patrol	84,95
Hot Rod	84,95
Infestation	84,95
Iron Lord	89,95
Last Dutchman Mine	69,95
Leavin Terramis	84,95
Maniac Mansion	84,95
Mindbender	69,95
My funny Maze	49,95
Ninja Warriors	69,95
North Sea Inferno	44,95
Omega	99,95
Overlander	64,95
P 47 Thunderbolt	89,95
Paris Dakar Ralley	84,95
Pinball Magic	69,95
Pipe Mania	84,95
Rainbow Islands	84,95
Roller Coaster	84,95
West Phaser	119,00
X-Out	69,95

AMIGA SIMULATION

Titel	Preis
688 Attack Submarine	89,95
Börsenfieber	84,95
Cosmo Ranger	69,95
Das Haus	69,95
Das Magazin	69,95
F16 Combat Pilot	84,95
F 29 Retaliator	84,95
Fighting Bomber	99,95
Fl. Sim. Scenery Hawaii	54,95
Flight Simulator II	129,00
Future Dreams (4 Spiele)	84,95
Grand Prix Master	69,95
Great Courts Tennis	84,95
Hard Drivin	69,95
Hole in One (Golf)	99,00
Hoyle Book of Games	109,95
Kick Off	59,95
Kick Off - Extra Time	39,95
Kreuz As	39,95
Midwinter	99,95
Never Mind	84,95
Oil Imperium	69,95
Passing Shot	69,95
Player Manager	79,95
Powerdrift	84,95
Ritter	69,95
Soccer Manager Plus	49,95
Stunt Car Racer	84,95
Table Tennis	64,95
Test Drive 2 Muscle Cars	49,95
Turbo Outrun	84,95
TV-Sports Basketball	99,95
World Boxing Manager	69,95

AMIGA STRATEGIE

Titel	Preis
Armada	99,95
Austerlitz	84,95
Conquerор 3 D	99,95
It came from the Desert	99,95
Kaiser	129,95
North & South	64,95
Pictionary	89,95
Populous	84,95
Populous Scenary Disk	39,95

AMIGA ANWENDER

Titel	Preis
Joystick Zoomer (Pilotengriff)	99,90
Joystick Commando 4	24,95
A500 RAM-Erw.+Dungeonm.+Uhr	289,00
A500 RAM-Erw.+Dungeonmaster	249,00
Aegis Light's, Camera, Action	149,90
Aegis Videoscape 3D PAL 2.0	398,00
Animate 3D PAL	349,90
Aztec C Commercial	1.098,00
Comic Art - Funny Figures	39,95
Comic Art - Science Fiction	39,95
Comic Art - Super Heroes	39,95
Comic Setter	99,00
Deluxe Music Construction	199,00
Deluxe Paint II/Print	249,00
Deluxe Video 1.2	249,00
Design 3D	249,95
Digi-Paint 3	229,00
Discovery Disk Editor	198,00
Dynamic Drums	99,00
Dynamic Studio	298,00
English Kurs I	49,95
Grammer Master	69,95
Kindwords (Textverarbeitung)	169,90
Lattice C-Compiler V 5.04	598,00
Logistix Professional	398,00
Marauder II	89,90
Maus für Amiga	99,00
Movie Clips 1	39,95
Movie Setter	99,00
Pagesetter (Text & Grafik)	99,00
Pagesetter Font Set 1	39,95
Pagesetter Laserscript	99.00
Phrasen Trainer	59,95
Pro Video Plus	649,00
Prof. Draw Structured Clipart	99,00
Professional Draw	248,00
Professional Page 1.3	498,00
Professional Page Templates	99,00
Publisher Plus	249,00
Quaterback 2.3 HD-Sicherung	139,00
RGB Splitter	298,00
Sculpt 3D-Pal Version	198,00
Sidmon	89,95
Sound Digitizer A500/2000	149,90
Sound Oasis	198,00
Superbase Professional	399,00
Superpic Echtzeit Digitizer	1.798,00
The Advantage D-Bank + Tab-Calk.	248,00
Trackball	129,00
Vizawrite Desktop Amiga 2.0	229,00
Vizawrite Junior 2.0	128,00
Mäuse Matte	18,90

* Wir suchen noch Programmautoren * ** Preisänderungen vorbehalten **

☆ ☆

☆ **Händleranfragen erwünscht** ☆

CSJ NEWS
gegen 1,50 DM
in Briefmarken
anfordern.
Computer angeben

CSJ COMPUTERSOFT GMBH

Abt. Versand
Auf dem Schacht 17
3203 Sarstedt 4
Tel.: 0 50 66/40 31

Ladengeschäft
An der Tiefenriede 27
3000 Hannover 1
Tel.: 06 11/88 63 83

Versandbedingungen
UPS-Express 10,- DM
Nachn. 7,- / Vork. 4,-DM
(Euroscheck in DM)
Ausland: Vorkasse 15,- DM

DAS REDAKTIONS-ROLLENSPIEL

Da saßen wir also an dem viel zu kleinen Tisch (man konnte überhaupt nicht vernünftig mit dem Schwert ausholen!) und harrten der schrecklichen Dinge, die noch kommen sollten. Vom blutigen Anfänger, der nur sich selbst mitgebracht hatte, bis zu meiner Wenigkeit, der ich mit meinem Sack voller Würfel, Regelwerken und Schreibzeug aussah wie ein verspäteter Weihnachtsmann, war praktisch alles vertreten. Zu guter Letzt tauchte schließlich auch noch unser Layout-Genie Olli auf, seines Zeichens voll ausgebildeter Game Master. Nun konnte die Schlacht also beginnen...

Das ist durchaus wörtlich zu verstehen, denn der Kampf, der sogleich um den vermeintlich besseren Charakter entbrannte, war fürchterlich! Merkwürdigerweise wollte keiner die muskelbepackten Bauerntölpel spielen („Machen doch bloß Arbeit!"), alle waren sie ganz versessen auf die Rolle des dünnblütigen Schreiberlings („Kennt man sich wenigstens aus damit!"). Ein paar blaue Augen später waren die Verteilungskämpfe dann aber beigelegt („Also, besonders groß is' der Unterschied zum normalen Redaktionsalltag bis jetzt aber nicht!").

Die Helden ziehen ins Abenteuer...

Und wie sah sie schließlich aus, die unerschrockene Abenteurer-Gruppe? Nun, Heimdall (Werner) und Rasputin (Oskar), zwei kräftige aber etwas dümmliche Bauernsöhne waren zusammen mit Carmen (Brigitta, klaro), der Tagelöhner-Tochter, und Raven (Michael, auch klaro!), dem schmächtigen Schreiberling, ins Ungewisse aufgebrochen. Dazu hatte sich auch noch ein fliegender Schildkröterich namens Ninja Turtle (Max, besonders klaro!!) gesellt – die technikverwöhnte Kröte sollte uns noch eine Menge Ärger bereiten! („Uuaaaahhh! Wo ist mein Flammenwerfer?!"). Der bunt zusammengewürfelte Haufen hatte ein gemeinsames Ziel: Bloß weg aus diesem langweiligen (Heimat-)Dorf und hin zur großen Stadt, Abenteuer suchen! Kurz nach Einbruch der Dunkelheit brachen wir auf und schlichen uns durch den dunklen Wald nach Norden. Dort wartete denn auch schon die erste Trainingseinheit: Ein kampflustiger Eber brannte geradezu darauf, heute noch im Kochtopf zu landen! Umgelegt war er schnell, aber die Zubereitung dieses leckeren Happens erforderte dann die ganze Rollenspielerfahrung unseres kühnen Heimdall. Grillen, Rösten oder gar Räuchern (wegen der besseren Haltbarkeit!) war die viel diskutierte Frage. Die Problematik der besten Zubereitungsart nahm unsere Aufmerksamkeit derart in Anspruch, daß wir fast verdurstet wären, da kein Mensch mehr daran dachte, nach Wasser zu suchen! Nachdem aber der weise Olli freundlicherweise schnell ein kleines Bächlein herbeigezaubert hatte (welcher GM spielt schon gerne allein weiter?), waren wir bestens gerüstet für die nächsten Erlebnisse.

Für die sorgte dann (natürlich!) unsere Lieblings-Kröte: Die Zinnen der Stadt tauchten schon am Horizont auf, als wir einer Karawane begegneten, die dasselbe Ziel hatte wie wir. Und wie Schildkröten nun mal so sind, mußte die unsere sich gleich die Barschaft eines der Kaufleute unter den Panzer reißen. Es kam, wie es kommen mußte: Schrilles Gekreische der ehrbaren Handlungsreisenden und die vorläufige Festnahme unseres mutierten Ninja-Kriegers! Dementsprechend triumphal gestaltete sich der Einzug in die Stadt; die Turtle landete im Kerker, die anderen suchten sich eine stilgerechte Bleibe im erstbesten Pferdestall (ein jeder nach seinen Verdiensten...).

Und ewig lockt das Weib...

Merkwürdigerweise hat man in so einem Rollenspiel praktisch ununterbrochen Hunger, also suchten wir uns erstmal eine anheimelnde Kneipe. Neben einem kräftigen Eintopf und Unmengen des süffigen Gerstensaftes gab es dort auch was für's Auge – Bauchtanz! Die beiden hirnlosen Muskelprotze Heimdall und Rasputin stierten denn auch ganz verzückt auf die wogenden Hüften; die liebe Carmen hielt sich da eher etwas zurück und unseren Raben zog es längst woanders hin: Hatte er doch erfahren, daß diese Stadt auch ein Zocker-Paradies mit willigen weiblichen Schönheiten zu bieten hatte! Und so versuchte der Schmalspur-Casanova, sich mit dem ihm



Fast täglich beschäftigen wir uns hier in der Redaktion mit Rollenspielen in praktisch jeder Form – sei es nun als Buch, Tabletop oder auf den bekannten Magnetscheibchen (Insidern auch als Disketten bekannt). Irgendwie war es da hoch an der Zeit, daß wir auch selber mal zusammen ein kleines Live-Rollenspiel wagten! Und eines schönen Tages haben wir tatsächlich die bildschirmverstrahlten Klamotten gegen einen flotten Lederwams eingetauscht . . .

anvertrauten Geldsäckel aus dem Staub zu machen. Aber er hatte die Rechnung ohne den schlagkräftigen Heimdall gemacht: Ein so unkameradschaftliches Verhalten ließ dem gleich die Galle überlaufen und der (Ab-)Flug des Raben endete schon nach wenigen Metern. Raven zog sich schmollend auf sein Strohlager zurück, die restliche Crew versuchte inzwischen, mit der örtlichen Bevölkerung in Kontakt zu kommen. Dabei erfuhr man von einem Metzger, der außer vielen toten Tieren auch noch zwei menschliche Leichen in seinem Keller hatte, für die er händeringend nach ein paar Totengräbern suchte. Eine Aufgabe, geradezu maßgeschneidert für uns!



Am nächsten Morgen schlich die dezimierte Party (Ihr erinnert Euch: Kröterich Max sitzt immer noch im Knast) mit schweren Köpfen zu dem ominösen Schlachter. Der zeigte sich ausgesprochen störrisch, erst auf drängendes Nachhaken der halben Redaktion und der ganzen Abo-Abteilung war er bereit, seine beiden Fundstücke im Untergeschoß vorzuführen. Diese entpuppten sich als zwei verzauberte, goldbehängte Skelette, die dem armen Metzger bisher nur Kummer bereitet hatten. Angeblich hatte ihm ein durchtriebener Makler das Haus samt „Untermietern“ angedreht. Gegen einen bescheidenen Anteil an dem Goldschmuck erklärten wir uns bereit, sein Problem zu lösen.

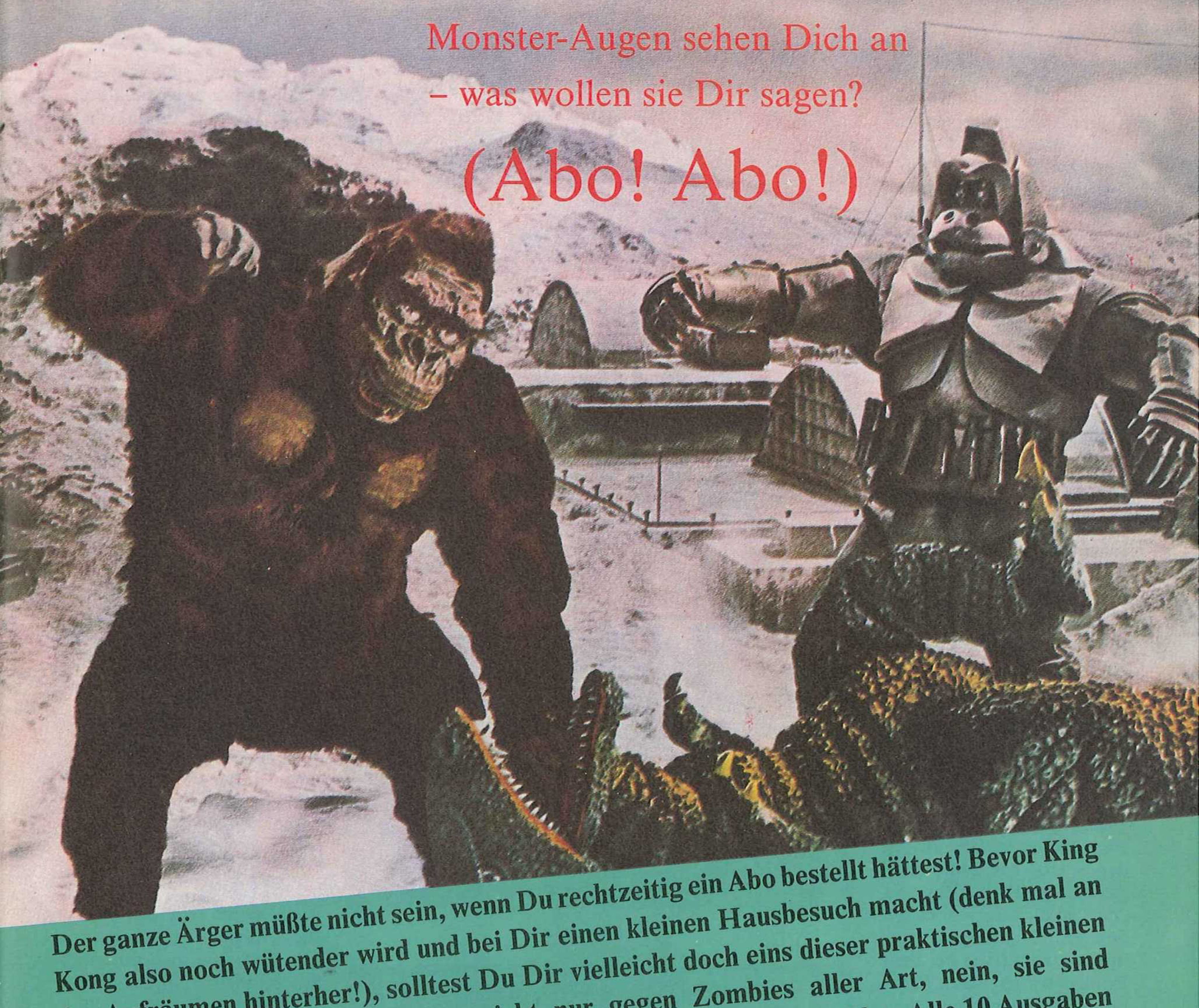
Von jetzt an überstürzten sich die Ereignisse: Inzwischen wurde es der Schildkröte nämlich endgültig zu langweilig in ihrem Loch, und unter Anwendung von roher Gewalt war ihr der Fluchtversuch gelungen. Eine breite Spur der Verwüstung hinter sich lassend, machte sie sich auf die Suche nach den Kampfgenossen. Unterdessen hatte sich Raven zur städtischen Magiergilde begeben und dort ein geheimnisvolles schwarzes Schwert ergattert. In einem grandiosen Anfall von Intelligenz zog er es gleich aus der Scheide, worauf sich das blöde Ding wahllos durch die entsetzten Gefährten hackte. Erst nachdem Heimdall blutüberströmt am Boden lag, ließ sich das verhexte Küchenmesser wieder einfangen. Gemeinsam schleppte man den Röchelnden also zum Heiler, wo er notdürftig zusammengeflickt wurde.

Getrennte Wege

Auf dem Rückweg gab es dann ein „freudiges“ Wiedersehen mit der Ninja-Turtle. Man beschloß (sehr zum Leidwesen des GM!) die nächsten Herausforderungen getrennt anzugehen: Carmen und Rasputin marschierten in die Slums, um den heimtückischen Makler zu suchen, Raven und die Turtle besuchten lieber das Zockerstübchen mit den dreizehn freudigen Damen. Große Erfolge konnten die beiden Salonlöwen aber anschließend nicht vorweisen; das Geld war verspielt, zu den dreizehn Damen waren sie gar nicht erst vorgedrungen. Dem anderen Team erging es etwas besser, wenn auch nicht viel: Nach einigen unerheblichen Prügeleien fand man den Gesuchten, leider weilte dieser nicht mehr unter den Lebenden. Aber tot war er schließlich auch noch was wert, also schulterte sich der starke Rasputin den Zwerg und schleppte ihn zusammen mit Carmen zum Metzger. Ein ergreifendes Bild . . .

Mittlerweile war Heimdall aus seinem Gesundheitsschlaf erwacht; gut erholt, klopfte er dem Missetäter Raven die Birne weich und nahm ihm sein vermaledeites Schwert ab. Der Versuch, es bei einem Waffenschmied in klingende Münze umzusetzen, entpuppte sich jedoch als jämmerlicher Fehlschlag: Der Kerl war ein bißchen klüger als wir und lehnte dankend ab. Aus lauter Wut und Enttäuschung ließ Heimdall das Ding nochmal tanzen und raubte die zufällig herumstehende Ladenkasse aus. Überhaupt geriet das Abenteuer ab hier ziemlich aus den Fugen, ein jeder versuchte sich nun als Wegelagerer oder Straßenräuber – irgendwie zwar viel lustiger, als immer nur den edlen Helden zu markieren, jedoch kaum im Sinne des (Rollenspiel-)Erfinders! Naja, und wenn sie nicht verhaftet sind, dann plündern sie noch heute . . .

Man kann also getrost von Glück sagen, daß die Zeit mittlerweile die Geisterstunde längst überschritten hatte – wer weiß, was aus den denkwürdigen Recken, als die wir gestartet waren, noch alles geworden wäre! So aber beschlossen wir ob der vorgerückten Stunde, uns von verwegenen Abenteurern wieder zu stinknormalen Redakteuren zurückzuverwandeln. Ein noch größeres Glück ist es vermutlich, daß wir mit der Abenteurer-Kluft auch die rauhen Sitten wieder abgelegt haben – denn die Ninja Turtle als Redaktionsmitglied??? Nein danke, jetzt wissen wir erst so richtig zu schätzen, was wir an unserem Max haben . . . (wh)



Der ganze Ärger müßte nicht sein, wenn Du rechtzeitig ein Abo bestellt hättest! Bevor King Kong also noch wütender wird und bei Dir einen kleinen Hausbesuch macht (denk mal an das Aufräumen hinterher!), solltest Du Dir vielleicht doch eins dieser praktischen kleinen Dinger zulegen.... Sie schützen nicht nur gegen Zombies aller Art, nein, sie sind darüberhinaus auch noch schnell(!), bequem(!!) und preiswert(!!!). Also: Alle 10 Ausgaben eines Jahres für bestialisch-billige DM 60,– (europäisches Ausland DM 72,–, Fidschi-Inseln auf Anfrage, alles incl. Porto).

Die klugen Jungen und Mädchen, die schon stolzer Besitzer eines Abos sind, dürfen auch andere bekehren – für jede gerettete Seele gibt's dann ein monströses Amiga-Game gratis! Einfach Euren Namen und Adresse auf der entsprechenden Bestellung vermerken, die Prämie kommt postwendend!

Bitte einsenden an:
JOKER-VERLAG
Abo-Verwaltung
Untere Parkstraße 67
D-8013 Haar b. München

Name & Vorname

Straße/Hausnummer

PLZ/Wohnort

Datum/Unterschrift (bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Ich bestelle incl. Ausgabe: ___ / ___

Ich bezahle durch Bankabbuchung: ☐

Kontoinhaber:

Konto-Nr.:

Geldinstitut:

Bankleitzahl:

Ich bezahle per Vorauskasse: ☐
(Scheck liegt bei)

Überweisung auf Postgirokonto: ☐
Nr. 444714-806, BLZ 700 100 80



Der Amiga Joker meint:
Space Rogue ist eine faszinierende Mischung aus zwei berühmten Spiele-Klassikern!

Was kommt dabei heraus, wenn man „Elite" mit „Ultima" kreuzt? Das Wahnsinnsspiel – aber nur wenn die Dosierung stimmt! Ansonsten zumindest etwas recht Gutes, wie in diesem Fall.

SPACE ROGUE

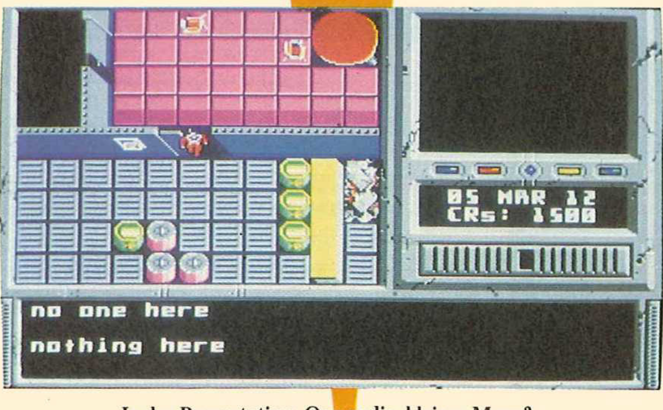
Als ich die Packung von Space Rogue öffnete, war die Freude groß: Neben der obligatorischen Gamedisk findet man darin einen Mini-Roman, eine Anleitung für das Schiff, eine Sternenkarte, einen Papiermodell-Bausatz, einen Beilagezettel für den im Spiel enthaltenen Arcade-Automaten und schließlich einen Werbewisch, auf dem „Ultima VI" angekündigt wird – leider nur für den PC (schluchz!). Also wird alles durchgeackert, und schon weiß ich auch was über die Vorgeschichte: Der Spieler beginnt als junger Sternenfahrer, dessen ehemaliges Ausbildungsschiff von den Manchi zerstört wurde. Natürlich schwört er finstere Rache, was (wie fast immer) leichter gesagt als getan ist. Der altersschwache Kahn, den er jetzt hat, sollte dringend ausgebaut werden, und er selbst muß auch noch die nötigen Erfahrungen sammeln – womit wir bei dem Prinzip wären, das „Elite" berühmt gemacht hat. Dazu gibt es den oben schon erwähnten „Ultima"-Teil: Jedesmal, wenn der Spieler eine Station im Weltraum betritt, wird von der 3D-Vektorgrafik in die Vogelperspektive umgeschaltet. Auf den Stationen kann man einkaufen, das Schiff ausstatten/reparieren und sich unterhalten, um nützliche Informationen zu sammeln. Außerdem gibt es hier „Hive!", ein eingebautes Arcade-Action-Game, bei dem man Aliens rösten darf. Es spielt sich recht leicht, verliert aber auch schnell seinen Reiz.
Die Ähnlichkeiten zu „Elite" ziehen sich wie ein roter Faden durch das Spiel; so steht es dem hoffnungsvollen Sternenfahrer auch hier frei, ob er auf Piratenjagd gehen oder selbst zum Piraten werden will: Hocharbeiten kann man sich überall. Schließlich gibt es auch bei Space Rogue zahlreiche Sondermissionen, und man will ja vorbereitet sein! Das Fliegen im All ist sogar etwas realistischer geraten als beim Vorbild (Asteroidenfelder, Ionenstürme, Schwarze Löcher etc.), dafür ist der Spielraum nicht so komplex, die verschiedenen Systeme sind deutlich kleiner ausgefallen.
Meine (großen) Erwartungen hat das Game nicht ganz erfüllt, vor allem, weil der „Ultima"-Anteil doch recht gering ist. Zudem ist es wieder mal eine eins zu eins PC-Konvertierung, von der Anfangssequenz über die 3D-Vektorgrafik bis hin zu den Stationsgrafiken. Vom Tempo her ist Space Rogue ein klein bißchen lahm, aber noch gut spielbar. Der Sound besteht zu 90% aus der ewigen Stille des Weltalls, die wenigen FX klingen äußerst PC-mäßig. Es sind zwei Tastatursteuerungen, Joystick- und Mausabfrage vorhanden, zwischen denen jeweils umgeschaltet werden muß – alle haben ihre Vor- und Nachteile.
Auch wenn sich das jetzt alles vielleicht etwas negativ angehört hat – unterm Strich bleibt ein solides Weltraumspiel, bei dem „Elite"-Fans unbesorgt zuschlagen können, und auch alle anderen getrost einmal einen Blick riskieren sollten. (mm)



Der Navigationsscreen



Grün und eckig – das kann eigentlich nur eine Weltraumstation sein!



In der Raumstation: Quo vadis, kleiner Mann?

Space Rogue

Grafik:	63%
Sound:	28%
Handhabung:	74%
Spielidee:	81%
Dauerspaß:	82%
Preis/Leistung:	77%
Red. Urteil:	79%

Für Anfänger
Preis: ca. 99,– DM
Hersteller: Origin
Bezug: Rushware

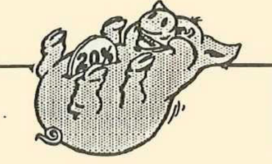
Spezialität: Englische, aber hervorragend gemachte Anleitung; kein Kopierschutz, Installation auf Festplatte möglich, Paßwortabfrage beim Laden eines gespeicherten Spielstands.

Sind unsere aktuellen Frühlings-
%%% - Preise nicht wirklich nett ?

The Best.

AMIGA only, Preise in DM:

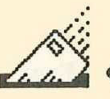
Titel	DM	
500er Speichererweiterung auf 1MB + Uhr	198	
The Nordic Power Cartridge	134	
1990 Ed. - Balance Power 2	65	
3-D Tank Simulation	65	
685 Attack Submarine	65	
944 Turbo Cup	54	
A-10 Tank Killer	81	
Advantage Tennis	57	
Alien Legion	58	
American Dreams	69	d
Amos	130	
Armada	77	d
Atomix	59	d
Austerlitz	68	
B. A. T.	81	d
Bad Dudes	73	
Ballblazer Deluxe	81	d
Bards Tale 2	65	d
Battle Master	73	
Battle of Britain - Finest Hour	81	d
Battle Squadron	68	
Beverly Hills Cop	73	d
Beyond Ice Palace	65	
Black Tiger	65	d
Blades of Steel Icehockey	73	
Block Out (Super-Tetris)	73	d
Börsenfieber	73	d
Bomber T.A.C. FSim.	77	
Borodino (Napoleon 1812)	73	d
Bruce Lee lives !	65	
B.S.S. Jane Seymor	73	
Budokan	65	
Bundesliga Manager	55	d
Cadaver	73	
Carthago	65	
Castle Master	65	d
Champions of Krynn	65	
Chase HQ	61	d
ChessPlayer 2150 (ELOs!)	65	
Cloud Kingsdoms	73	
Coloris	73	
Combots	73	
Conqueror 3-D Tank	73	d
Corvette	91	
Course of Azure Bonds	81	
Crack Down	73	
Crazy Cars 2	49	
Creature	81	
Cyberball	51	d
Dark Lords	73	
Das Haus (Strategie)	59	d
Das Magazin (Strategie)	59	d
Day of Viper	73	d
Deluxe Strip Poker	57	
Demons Tomb	65	
Die Hard	65	
Distant Suns Astronomie	132	
Dragon Flight	73	d
Dragon Wars (BT 4)	81	
Dragons Breath	77	
Dragons Lair 2	119	
Dragons of Flame AD&D	65	
Dungeon Master (1MB)	73	d
Dungeon Quest	65	d
Dynasty Wars	73	
E-Motion	73	
E.S.S. Hermes	65	d
East vs. West Berlin 48	73	d
Elvira (PersNight 2)	85	
F-16 Combat Pilot	65	d
F-19 Stealth Fighter	73	
F-29 Retaliator	62	d
Falcon F-16	85	d
FC Liverpool Soccer	57	d
Final Battle	73	
Fire Brigade (1MB)	77	
Firezone	73	d
First Contact	73	
Football Manager 2 Pack	53	d
FS Flight Sim. II	97	d
FS II Sceneries, je	41	
Full Metal Planete	65	d
Future Wars	63	d
Galactica	73	
Ghouls n Ghosts	65	d
Giants	81	d
Global Commander	73	
Gold of Realm (1MB)	53	
Goldrunner 3-D	73	
Grand European Competition	71	d
Grand Monster Slam	57	d
Grand Prix Circuit	77	d
Gravity	65	
Great Courts Tennis	73	d
Gunship	65	
Halls of Montezuma I-III	73	
Hammerfist	73	
Hanse	68	d
Hard Drivin Simulator	47	d
Hardball 2	73	
Harley-Davidson Road	65	
Harricana	73	d
Heavy Metal	65	
Hellraider	57	
Here with the Clues	57	
Heroes of Lance	65	d
Heroes Quest (1MB)	95	
Hot Rod	73	d
Hound of Shadow	65	
Hoyles Cardgames	93	
If it moves: Shoot it !	73	
Imperium 2020	81	
Imperium von Rom	73	
Indiana Jones Adventure	73	d
Infestation	65	
Interphase	68	
Intruder	73	d
Iron Lord	73	d
Ishido	73	
It came from Desert (1MB)	73	
Italy Soccer	73	d
Ivanhoe	65	
Jet	97	
J. Nicklaus 18 Holes Golf	65	
Kaiser (1MB)	111	d
Katakis	49	d
Keef the Thieve	73	d
Kennedy Approach	65	
Kick Off Soccer	41	d
Kick Off Player Manager	51	d
Kings Bounty	81	
Klax	57	
Knights of Crystallion	73	
Kult	57	d
Leaving Teramis	73	d
Legend of Faerghall	57	d
Legend of Sword - Final Battle	65	
LS Larry 3 (1MB)	103	
Loom	81	d
Magic Johns Basketb. (1MB)	65	
Manchester United	65	d
Maniac Mansion	73	d
Microprose Soccer	73	d
Midwinter	65	
Milestone	65	d
Mindwalker	81	
Moonwalker	65	d
Mr. Heli	65	
Mystery of Mummy	49	d
Myth	73	d
Nethermind	73	
Neuromancer	73	
Newzealand Story	71	d
Night Force	65	d
No Sax Please: Egyptian	65	
North & South	57	
North Sea Inferno	36	d
Nuclear War Conflict	73	
Ökolopoly SuperSimul.	81	
Oil Imperium	56	d
Omega Robot Tank	77	
Operation Thunderbolt	65	d
P-47 Thunderbold	65	
Paris-Dakkar Ralley	58	
Pharao	73	d
Pinball Magic	57	d
Pipemania	65	
Pirates	65	
Planet of Robot Monsters	69	
Pocket Rockets Motorrad	73	
Police Quest 2 (1MB)	95	
Pool of Radiance	65	
Populous	65	d
Powerboat USA	65	
Powerdrift	65	d
Rainbow Island (BB 2)	65	d
Retrograde	65	
Rick Dangerous	65	
Ritter (Strategie)	59	d
RVF Honda 750	65	
Safari Guns	71	
Scramble Spirits Fightplane	53	d
Second World	73	
Shadow of Beast + T-Shirt	89	
Sherman M-4 Tank	73	d
Shinobi - Master Ninja	53	d
Shufflepuck Cafe	53	
SimCity	68	d
Ski or Die !	73	
Sonic Boom	73	
Space Harrier 2	53	d
Space Rogue (Elite 2)	81	
Star Command	77	
Star Trek 5 - Final Frontier	65	
Starflight 1	65	d
Starlord	73	
Stunt Car Racer	65	
Sup.Chall. Flight Command	81	d
Team Yankee	73	
Tennis Cup	73	d
The Lost Patrol	65	
The Teller	73	
Tie Break Tennis	65	d
Tower of Babel	65	
Toyottes	53	d
TV Sports - Basketball	77	
Ultima 5	77	
Unreal	73	d
West Phaser + Gun	96	d
Wild Streets	65	
William Tell Crossbow	57	
Windwalker	77	
Wings Flight Sim.	81	
World Trophy Soccer (1MB)	73	
X-Out	57	d
Yuppis Revenge	73	d
Zak McKracken	73	d



Ja klar! Wir haben auch alle anderen Amiga-Spiele, als daß wir alle hier unterbringen könnten: Fordern Sie die vollständige Liste aller Spiele für Ihren AMIGA an: Ihre **nächste** FUNTASTIC-Liste kommt am **1. 5. 90** - und zwar absolut gratis und unverbindlich!

Einige Titel dieser Anzeige sind noch Vorankündigungen für die nächsten Wochen - diese neuen Spiele sollten Sie jetzt sofort reservieren - Auslieferung nach Bestell-Datum.
Bei uns kommt täglich neue Ware und alle Spiele, die Sie bei anderen sehen, gibt's bei uns auch: Fast immer deutlich billiger - meistens schneller!

Bestelleingang = Versandtag. Soweit verfügbar. Preisänderungen und Teillieferungen sind immer vorbehalten. Wir liefern schnellstens per Post / per Nachnahme + DM 7.-, ins Ausland (-14%, + 15.-)
Drucklegung dieser Anzeige: 23. März 90
Vorherige Anzeigen- und Listen-Preise werden hiermit ersetzt







Die Auswahl sehr komplett -
Die Preise o.k. -
Der Service super.

Kein Versandhaus
bringt Ihnen mehr !

d = mit deutscher Anltg.
Alle guten Original-Spiele der internationalen Top-Marken mit der kompletten Ausstattung.
Alle Produkte mit der vollen Garantie der Hersteller.

von Montag - Freitag
ab 10-12 und 13-17 Uhr live.
Zu jeder anderen Zeit mit dem telefonischen Bestell-Service rund um die Uhr.
Sprechen Sie bitte deutlich.



FUNTASTIC ComputerWare
Fachversand GmbH
Postbox 140209. Müllerstr. 44
D - 8000 München 5

100% FUNTASTIC ComputerWare

Telefon 089 - 2609593
Fax 089 - 268138







AMIGA MS-DOS ATARI C 64 AMIGA MS-DOS ATARI C 64

Auf 3,5" und 5 1/4"-Marken- und Qualitätsdisks liefern wir alle gängigen Serien!
ACS - AMIGA - AUGE 4000 - Amok - Amuse - Amsel - Amicus - Amiga Faszination - Amateurradio - BCS - Barrakuda - BPD - CSM - Cactus - Casa mi Amiga - Entertainment - Erotik - ES - Franz - Faug - Fred Fish - Get it - Kickstart - Kiss - MSS - Niclas - Public Project - Panorama - Poseidon - Pfalz - RMS - RPD - RW - Ruhr - Sale - Slideshow - Slipped Disk - SACC - Taifun - Taurus - Tornado - TBAG - Tail - U Kaug - WB PD Serie - Star Track - Return to Earth

Unser Angebot wird ständig erweitert!

PD-Preise inkl. Disk mit Qualitätsgarantie!
Mit doppeltem VERIFY kopiert! 3,5"-Disk. m. Etikett!

AMIGA	3,5"	5 1/4"		3,5"	5 1/4"
1- 10	3,50	2.00	21- 50	2,90	1,40
11- 20	3,10	1,60	51-100	2,70	1,30
			ab 101	2,60	1,20

Preise für WB-PD-Clubmitglieder

	3,5"	5 1/4"
1-10 Stück	DM 2,50	DM 1,10
11-50 Stück	DM 2,20	DM 1,00
ab 51 Stück	DM 2,10	DM 0,90

****

3,5" - Floppy extern
DM 198,00
serienmäßig
- abschaltbar
- durchgeführter Bus bis Df 3
- Chinon FX 354

5,25" - Floppy extern
DM 238,00
serienmäßig
- abschaltbar
- Umschalter 40/80 Spuren (auch für MS-DOS)
- durchgeführter Bus bis Df 3

- autom. Diskettenwechselerkennung
- Amigafarben
- superleise

****

Pakete für Einsteiger und Anwender (jeweils 10 Disketten)

1. Einsteiger I: Tips und Hilfen, Spiele und Anwendungen für den Anfang
2. Einsteiger II: ... man braucht es eben ...
3. Spiele I: über 30 Spiele
4. Spiele II: ... 26 Superspiele, in Deutsch geschrieben oder dokumentiert
5. Sound: ... da geht die Post ab, Sounds zum Abspielen und Verändern (mit Player)
6. Grafik: ... mit Ray Tracing, DBW Render, Animation, Malprogramm
7. Modula II: Kurs in Deutsch und viel Zubehör

Jedes Einzelpaket — nur DM 38,00
3 Pakete nach Wahl — zus. nur DM 100,00

Superspiele III
10 Disketten - 3,5" — DM 49,00

Achtung !! Neu !!

„WB - PD - Juwelen" - ausgesuchte Programme für alle Amiga - Fans. Fordern Sie Liste und Preise an !!!

PD * Juwelen — Stückpreis DM 5,00
z.B.

- 01 Textverarbeitung - hochwertig in Deutsch
- 03 Paranoid - das Breakout-Spiel als PD
- 04 Blizzard - sehr gut animiertes Ballerspiel
- 05 Trucker - dieses Spiel ist eine Handelssimulation
- 06 Stop die Viren - der Name sagt alles - massenhaft Programme gegen die kleinen Biester
- 17 Buchhaltung - deutsches PD-Buchhaltungsprogramm
- 21 Faktura - kompl. Fakturierung mit Rechnungs-, Mahnwesen, Adressen (1 MB und Datendisk Nr. 21 a erforderl.)
- 23 Werner-Spiel - greifen auch Sie nach dem „Flaschbier"
- 33 Mensch-ärgere-Dich-nicht - ...das kennen Sie doch! und weitere Spiele
- 34 Barrikade - Umsetzung eines tollen Brettspiels
- 35 Billard - Sie müssen nicht unbedingt in die Spielhalle
- 39 Video-Datei - in deutsch, sehr einfach können Sie Ihre Videos verwalten
- 42 DFÜ-Disk - nützliche Programme zur Datenfernübertragung
- 47 Disk-Key - Diskettenmonitor mit deutscher Anleitung
- 63 R.O.M. - umfangreiches Mathematikprogramm mit vielen Funktionen
- 65 Lucky Looser - Geldspielautomat

****

Endlich eine vernünftige Anleitung zu PD-Programmen!
* Nicht nur für Einsteiger *

PD-Handbuch I, II, III — je DM 49,00
10 (bzw. 11) Disketten — pro Band DM 35,00
Je ein Band + Disks — DM 84,00
Alle drei Bände inkl. aller Programme + ein Amiga-Spielebuch — DM 285,-
Amiga-Spielebuch einzeln — DM 49,00
„Das Goldene PD-Buch (Band IV) kpl. mit Disketten — DM 110,00

Versand nur gegen Vorkasse oder Nachnahme! Vorkasse: DM 5,-, Nachnahme: DM 8,-
Ausland: Nur Vorkasse DM 12,-
6 Katalog-Disketten DM 16,- (gegen Einsendung eines Schecks oder Briefmarken).

AMIGA PUBLIC DOMAIN
Wolfgang Bittner · Keltenstr. 15
6700 Ludwigshafen/Rhein 25
Tel: 06 21 / 67 49 74; BTX: 0 62 35 / 10 70; Fax: 0 62 35 / 74 73
Auftragsannahme rund um die Uhr: 0 62 35 / 10 70

PD-BOX

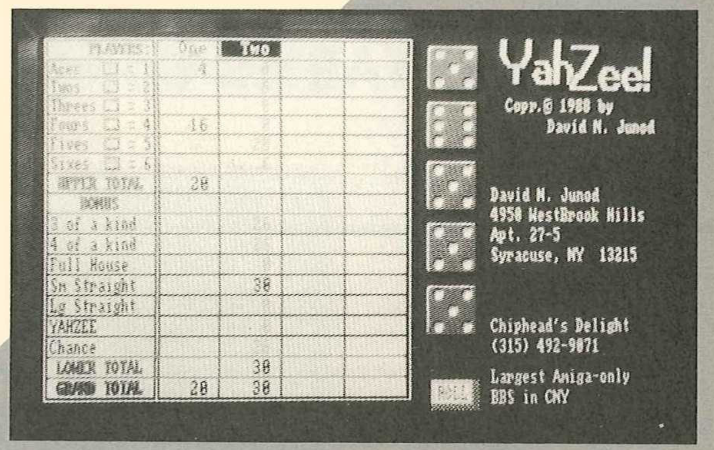
Wo waren wir nicht schon überall, um für Euch die besten und interessantesten PD-Programme aufzutreiben: Wir sind quer über den großen Teich nach Amerika geschwommen, haben wochenlang in Holland die Tulpenfelder abgegrast und sind die bayerischen Berge hochgeklettert auf der Suche nach den preiswerten kleinen Scheiben! Diesmal waren die pfälzischen Weinberge dran, auch nicht übel ...

Die Rheinpfalz hat nämlich außer süffigem Wein auch einen PD-Anbieter vorzuweisen, der etwas ganz Besonderes in seinem Sortiment hat: PD-Programme im 5 1/4 Zoll Format. Das ist erstens billiger und zweitens platzsparend – wer größere Mengen an Disketten zu verwalten hat, wird das sicher zu schätzen wissen. Selbstverständlich gibt es alle Programme ebenfalls im gewohnten „Amiga-Format". Das **Amiga Public Domain Depot** bietet speziell für Einsteiger ein zehn Disketten umfassendes Paket mit teilweise altbekannten, teilweise ganz neuen Spielen aus allen Sparten an. Für 38,– DM (plus Versandkosten) erhält man zudem sechs Katalogdisks; daran kann man schon erkennen, daß das Angebot von Herrn Bittner nicht gerade klein ist: Bei ihm ist praktisch alles zu bekommen, was so unter dem Namen PD, Shareware oder Freeware läuft. Aber genug der eh schon zu langen Vorrede, schauen wir uns das Einsteigerpaket mal im einzelnen an:

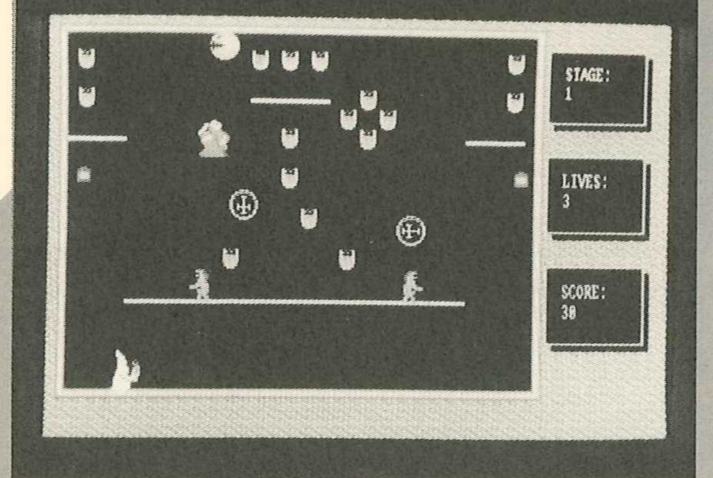
Auf **Disk 1 und 2** befindet sich das tolle Science-Fiction-Spiel **Star Trek** mit Captain Kirk und Mr. Spock. Für mich ist es eines der besten PD-Programme überhaupt: Die grafische Aufmachung, Sounds und Spielwitz dieses Games suchen ihresgleichen! Im Aprilheft ist dazu ein Interview mit dem Programmierer „Trekking Toby" abgedruckt, dort könnt Ihr auch einiges zum Spiel selbst nachlesen.

Disk 3 enthält **Atlantis**, ein deutsches Basic-Adventure mit zufriedenstellender Grafik. Des Spielers Aufgabe ist es, in vier Königreichen drei Schlüssel zu finden, sowie Gold und Truppen aufzutreiben, um letztendlich im Turm der Götter die allesentscheidende Schlacht gegen das Böse zu schlagen. Das alles läuft recht langsam ab – wem es zu lange dauert, der kann zwischendurch Spielstände abspeichern.

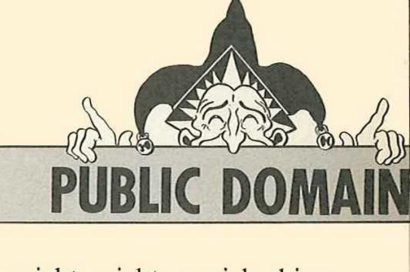
Auf **Disk 4** sind passenderweise auch vier Games versammelt: Bei **Marble Slide** muß man einer Kugel durch das Verschieben von Kästchen den richtigen Weg bahnen (siehe Joker 3/90). **Amiga Borders** ist die (deutsche) Umsetzung des berühmten „Kästchen Ziehens" – eine der sinnvollsten Verwendungsmöglichkeiten für kariertes Papier, die ich kenne! Hier geht es darum, auf verschiedenen Spielmustern die meisten Felder zu ergattern; diese Muster lassen sich mit Hilfe eines beigefügten Editors auch selbst entwerfen. Wahlweise dürfen ein oder zwei Spieler zum Knobeln antreten. Der Dritte im Bunde ist **YahZee!**, ein ja nun sehr bekanntes Würfelspiel (mancherorts auch schlicht „Würfel-Poker" genannt). Nähere Erläuterungen zum Spielablauf sind daher wohl nicht erforderlich. Bis zu vier Teilnehmer können sich an der sauber gemachten Grafik-Oberfläche und der praktischen Maus-Steuerung er-



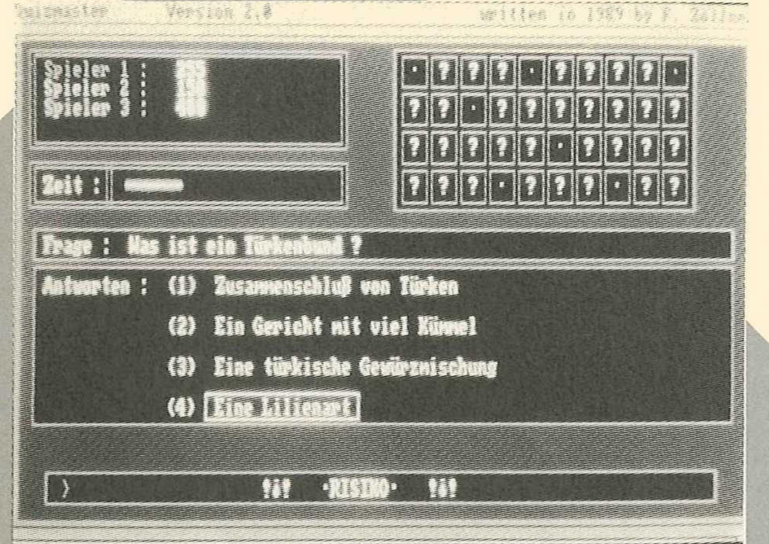
YahZee! – Würfel-Poker mit schöner Grafik-Oberfläche



Auch der Sensenmann hat's nicht immer leicht: Seelensammeln unter erschwerten Bedingungen mit The Death.

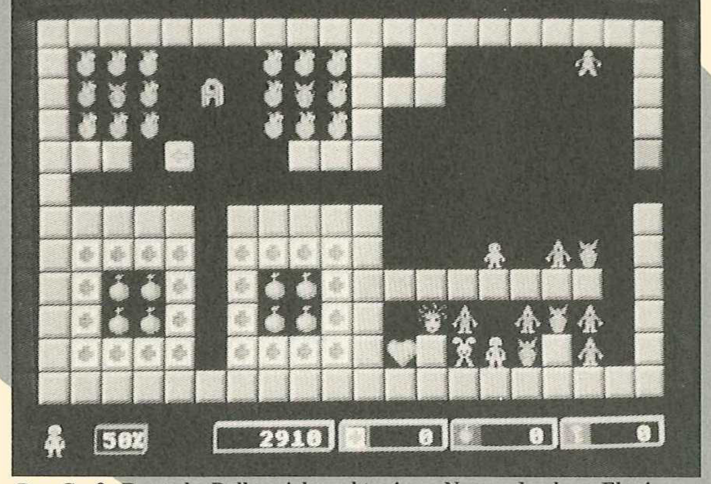


freuen. Das vierte und damit zugleich letzte Spiel auf dieser Disk heißt **Slot Cars**. Dieses labyrinthische Auto-Ballerspiel wurde bereits im Februar-Heft vorgestellt.
Das bedeutet nichts anderes, als daß wir jetzt gleich mit **Disk 5** weitermachen! Darauf sind ebenfalls vier



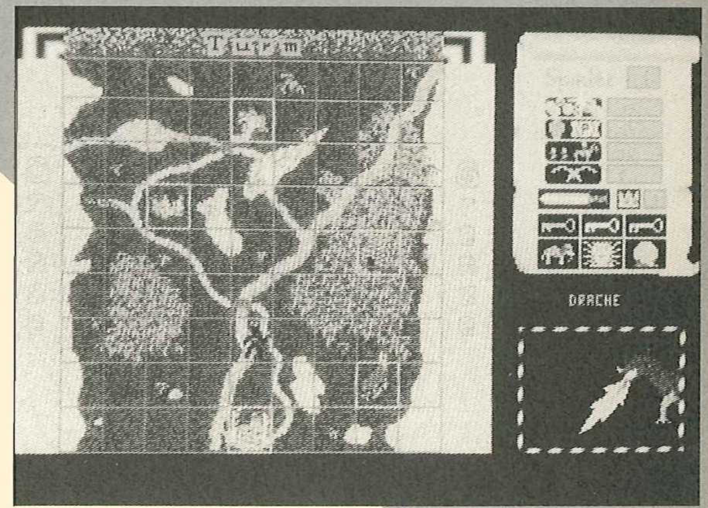
Der große Preis, mal endlich ohne Wim, Wum und Wendelin: Quizmaster

Spielchen, und schon wieder begegnen wir einer ganzen Reihe von alten Bekannten: Um Ruhm, Macht und Ehre dreht sich alles bei **Emporos**, dem strategischen Handelsspiel (vorgestellt in Joker 12/89). Die „Boulderdash"-Variante **Stone Age** und das Handelsspiel **Großkapitalist** wurden bereits im Joker 3/90 gewürdigt. Last not least endlich ein unbekanntes Game: Bei dem Zahlenverschiebe-Puzzle **Push** müssen die verwirrten Zahlen durch geschicktes Verschieben in die korrekte Reihenfolge gebracht werden. Alles in allem eine eher dürftige Angelegenheit, die (vor allem optisch) schon besser präsentiert wurde.
Nach Disk 5 kommt folgerichtig **Disk 6**, und damit **The Death**, ein Hüpf- und Ballerspiel mit annehmbarer Grafik und Digisound. Der Spieler führt mit seinem Joystick einen Sensenmann durch die verschiedenen Level und sammelt arme Seelen ein (ist ja auch mal 'ne Abwechslung!). Einfach ist das nicht, dafür sorgt schon (neben den lästigen Gegnern) die gewöhnungsbedürftige Steuerung.
Als weitere „One-Game-Disk" entpuppt sich **Disk 7**; einsam und verlassen befindet sich darauf **Quizmaster**, ein Ratespiel, das sehr stark an „Der große Preis" angelehnt ist. Vier Mitspieler können sich bei der gnadenlosen Punktejagd beteiligen. Ausgestattet wurde dieses Super-Quiz mit allem, was des Zockers Herz erfreut: Jokerfragen, Risiko, Sounduntermalung, Zeitvorgabe, Highscoreliste, und weil das immer noch nicht genug ist, einem Editor, um eigene Fragen zu entwerfen. Alles übrigens in deutsch; Prädikat: sehr empfehlenswert!
Disk 8 schlägt mit gleich sieben Games wieder kräftig zu. Nur kurz erwähnt seien die Programme, die wir davon schon kennnen: **Lucky Looser** (Geldspielautomat), **Paccer**(PacMan) und **Chess 2.0** (Schach, logischerweise). Im übrigen tummeln sich auf der Disk verschiedene kleine Geschicklichkeitsspiele, einziger echter „Neuzugang" ist **Tron**. Diese Variante des bekannten Wettrennens glänzt durch zahlreiche Optionen und unterschiedliche Screens. Sound und eine Highscoreliste sind vorhanden; für ein bis zwei Joystick-Artisten.
Disk 9 in die Floppy schieben, heißt **Peter's Quest** spielen: Ein wirklich erstklassiges Hüpf- und Laufspiel mit über 20 Leveln voller Sound und Supergrafik (Joker 12/89). Nicht gähnen, denn auf **Disk 10** geht's zum Abschluß noch mal richtig zur Sache: **DGDB** ist angesagt, was ausgeschrieben immerhin „Das Große Deutsche Ballerspiel" bedeutet. Und der Name verspricht nicht zuviel, hier wird schon einiges geboten! Nämlich ein wirklich gelungenes Shoot and Run Game mit Sound, Editor und Highscoreliste. Mit dem Joystick dürfen ein bis zwei Spieler versuchen, der in wahren Horden auftretenden Feinde Herr zu werden. Zahlreiche verschiedene Level und ebensoviele eingebaute Gags lassen so schnell keine Langeweile aufkommen!
Da soll nochmal einer sagen, viel (und streckenweise sogar sehr gute!) Computer-Unterhaltung müsse automatisch teuer sein. Der ganze Spaß kostet wie gesagt nur 38,– DM (einschließlich der 6 Katalogdisks), hinzu kommen 8,– DM Versandkosten bei Nachnahme, Vorauszahler sind schon mit 5,50 DM Zusatzkosten dabei. So, ich werde jetzt mal abchecken, was es mit dem süffigen Wein auf sich hat – wir treffen uns dann in vier Wochen am gewohnten Ort wieder (bis dahin sollte sich der zu erwartende Kater auch wieder verflüchtigt haben ...). Tschüß! (wh)

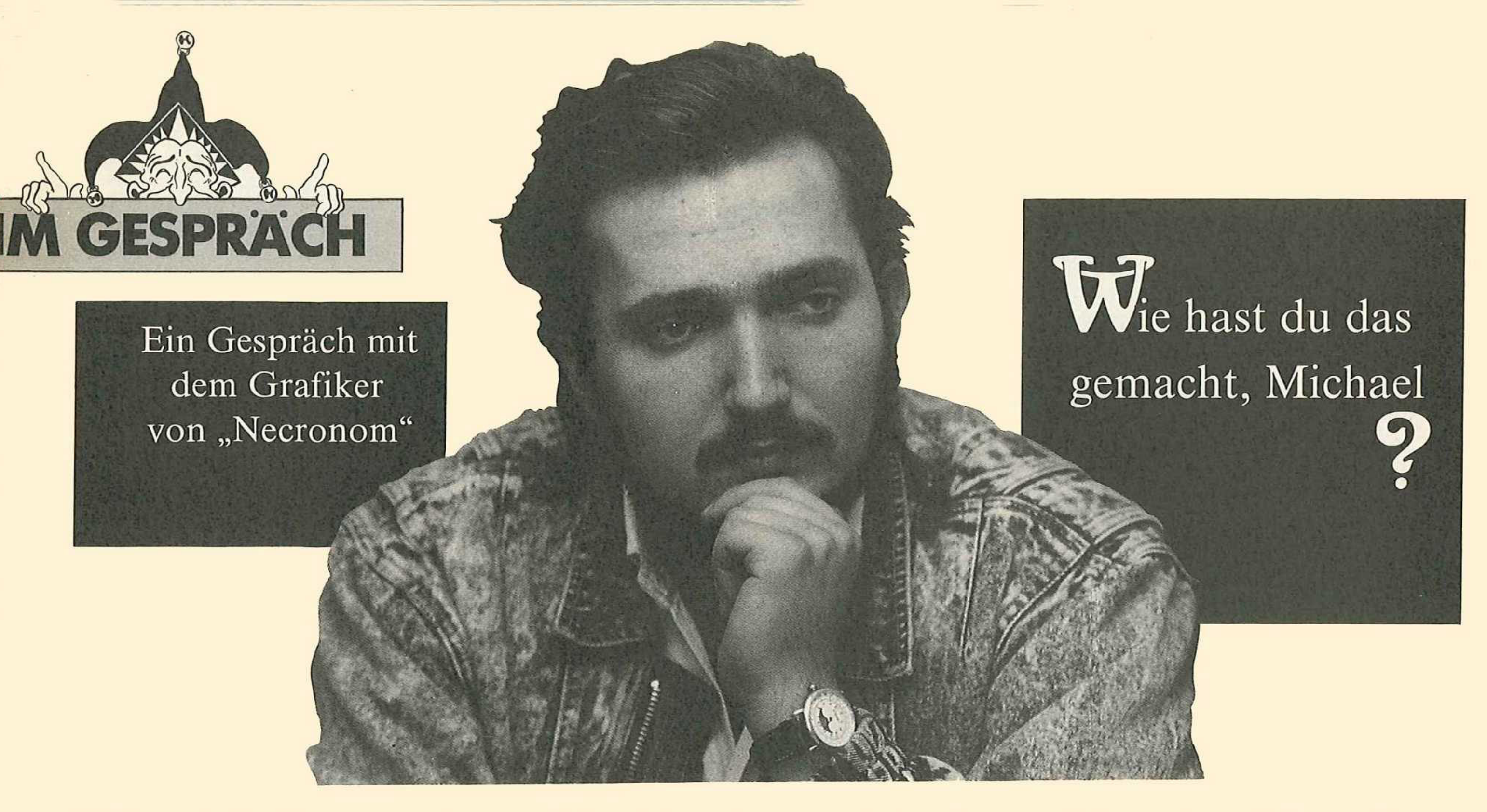


Das Große Deutsche Ballerspiel macht seinem Namen durchaus Ehre!

Bezug:
Amiga Public Domain Depot
Wolfgang Bittner
Keltenstraße 15
6700 Ludwigshafen 25



Atlantis: Mittelprächtige Basic-Mixtur aus Rollenspiel und Adventure



Während die Programmierer erfolgreicher Games oft im Rampenlicht stehen, fristen die Grafiker, von wenigen Ausnahmen einmal abgesehen, meist ein Mauerblümchen-Dasein. Dabei verdankt so manches Hit-Spiel seinen Erfolg zum großen Teil ihrer künstlerischen Arbeit. Höchste Zeit also, daß auch mal so ein Computer-Picasso zu Wort kommt! Michael Tschögl, der für die optische Umsetzung von Linels „Necronom“ verantwortlich zeichnet, besuchte uns in der Redaktion, um ein bißchen aus der Schule zu plaudern . . .

AJ: *Schön, einmal ein neues Gesicht im großen Spiele-Dschungel zu sehen. Dein Baby (Necronom) ist ja optisch schon beeindruckend, von Dir dürfte man in Zukunft noch einiges hören! Vielleicht stellst Du Dich am besten selbst unseren Lesern vor . . .*

MT: Aber gern. Ich heiße Michael Tschögl, bin 21 Jahre jung, gelernter Grafiker und komme eigentlich aus Vorarlberg – also dem österreichischen Vorhof zur Schweiz. Nur: Das mit dem neuen Gesicht stimmt nicht so ganz, denn ich habe zuvor schon die Grafiken für „Kaiser“ gemacht, das ja Gottseidank auch sehr gut angekommen ist.

AJ: *Stimmt, die waren wirklich sehr hübsch. Wir haben die Grafik damals mit satten 81 Prozent bewertet! Aber lassen wir die Vergangenheit ruhen: Wie bist Du eigentlich an „Necronom“ gekommen?*

MT: Das ist eine ganz interessante Geschichte: Der Cover-Zeichner ist ein großer Lovecraft-Fan, daher auch der Name „Necronom“ (deutsch: Todesbote), in Anlehnung an das sagenumwobene Buch Necronomicon, das ja in vielen Lovecraft-Stories auftaucht. Und so wollte man zuerst den berühmten Schweizer Maler H.R. Giger für die Grafiken verpflichten – immerhin den Schöpfer des berühmten Original-Filmmonsters Alien. Nur hatte der sich das Zeichnen von Spiele-Grafiken erheblich weniger zeitaufwendig vorgestellt, mit ihm wäre die Sache viel zu teuer geworden. Also ist man bei Linel wieder auf mich verfallen . . .

AJ: *Hmm, aber zur letzten PCW in London war man sich doch noch gar nicht sicher, ob das Game nicht vielleicht „Hypersphere“ heißen sollte?*

MT: Das ist richtig. Die ersten Entwürfe für das Raumschiff-Sprite sahen nämlich noch ganz anders aus, da hat das Ding immer so „gewobbelt“. Deshalb die Überlegungen in Richtung „Hypersphere“, aber irgendwie hätte der Name gar nicht zum leicht morbiden Grundcharakter des Spiels gepaßt.

AJ: *OK, wie wäre es jetzt mit ein bißchen Technik?*

MT: Könnt Ihr haben: „Necronom“ hat 32 verschiedene Level mit ebenso vielen Schlußmonstern, 11 gänzlich andere Backgrounds und über 300 unterschiedliche Aliens. Die Hintergründe haben 8 Farben, alles was drauf ist, wie Kanonen etc., hat 16 Farben, und die Sprites wieder 8. Insgesamt waren weit über 3000 Animationsstufen erforderlich! Alles in allem ein schönes Stück Arbeit, ich bin fünf Monate lang ohne Unterbrechung an dem Ding gesessen!

AJ: *Wenn man das fertige Spiel betrachtet, kann man auch gut nachfühlen, daß Du ordentlich beschäftigt warst! Wurden die tollen Schlußmonster eigentlich auch alle von Dir entworfen?*

MT: Klaro, bis auf den Obermotz im letzten Level, da habe ich nur das Cover-Monster umgesetzt. Allerdings ist es auch stark animiert – wird Euch sicher gefallen!

AJ: *Gefällt uns wirklich, sonst hätten wir das Vieh auch nicht zum diesmaligen Poster-Star auserkoren. Zum Schluß noch ein Frage: Spielst Du selbst auch gerne und wenn, was?*

MT: Sehr gerne sogar! Wenn ich in einer Spielhalle einen Hard Drivin' oder R-Type II Automaten finde, lasse ich nicht locker, bis mein Kleingeld alle ist! Dann gefällt mir noch die Mega Drive-Version von „Ghouls'n' Ghosts“ sehr gut. Und auf meinem Amiga sind Rollenspiele und Simulationen aller Art meine Favoriten. Aber auch „Stunt Car Racer“ krame ich immer wieder gerne hervor.

AJ: *Michael, es war sehr nett mit Dir zu plaudern. Wir wünschen Dir noch viel Erfolg für die Zukunft – hoffentlich hört, bzw. sieht man bald wieder etwas von Dir! (ml)*

Na, wenn das nichts ist: Eine waschechte Weltpremiere im Joker! Auf dem ganzen Globus seid Ihr die ersten, die erfahren, was von Linels neuem Action-Streich zu halten ist. Passionierte Alien-Killer dürfen schonmal den Joystick wetzen . . .

NECRONOM

Es darf wieder geballert werden!

Der Amiga Joker meint:
Feuer frei für Necronom: Linels neue Baller-Action mischt in der Oberliga mit!

Was gab es im Vorfeld nicht für ein Gerangel um dieses Spiel: Zuerst wollte man einen Nachfolger von „Insanity Fight" machen, dann war man sich über den Namen nicht im klaren (siehe Interview), aber nu' isses endlich fertig. Zwar mußten wir noch ohne reguläre Verpackung und die dazugehörigen Beilagen (in Planung ist z.B. ein Logbuch mit allerlei technischen Daten) auskommen, und die Vorgeschichte steht auch noch nicht so genau fest, aber wer braucht bei einer zünftigen Weltraum-Ballerei schon eine Vorgeschichte?
Necronom beginnt mit einem schönen Intro samt fetziger Titelmusik (übrigens auch vom Grafiker Michael Tschögl), dann gelangt man auch schon in ein Auswahlmenü, wo man seine Credits in feine Extras, wie mehr Speed oder höhere Firepower investieren kann. Außerdem darf man sich auf einem verschachtelten Plan den Weg zum Ziel aussuchen: In der Regel hat man die Wahl zwischen zwei bis drei Leveln. So kann der Pilot also entweder zu einer „Besichtigungstour" starten, oder versuchen, das Game auf möglichst direktem Weg durchzuspielen. Je nachdem welche Spielstufe man ansteuert, gibt's noch ein Bonus-Extra mit auf den Weg, dann ist Ballerzeit!
Das tropfenförmige Schiff erinnert ein wenig an „R-Type", die Gestaltung der verschiedenen Spielstufen ist jedoch durchaus eigenständig: Da gibt es die sattsam bekannten Techno-Landschaften mit ihren diversen Verteidigungsanlagen, vorzeitliche Urwald-Planeten, ziemlich ausgeflippte Alien-Welten, den Kampf im freien Raum oder einen gefährlichen Flug durch einen dichten Asteroidengürtel. Alles ist sehr detailfreudig und in schönen Farben gezeichnet, auch die Animationen und das Horizontal-Scrolling sind ohne Fehl und Tadel. Soundmäßig hat man die Wahl zwischen Musik und/oder gelungenen FX. Und wo bleiben die versprochenen Aliens? Keine Sorge: Kanonenfutter ist reichlich vorhanden, so richtig schön werden die Gegner allerdings erst in den höheren Leveln; zu Beginn machen einem vorwiegend abstrakte Feinde das Leben schwer. Aber die tollen Zwischen- und Schlußmonster (allen voran natürlich das Cover-Alien im letzten Level!) entschädigen für vieles!
Einzig die etwas unschöne Kombination aus einem reichlich hohen Schwierigkeitsgrad und einer leicht trägen Stick-Steuerung birgt Frust-Potential. Echte Baller-Artisten sollten sich dadurch jedoch nicht abschrecken lassen, zumal die Möglichkeit, verschiedene Routen einzuschlagen, und eine Paßwortausgabe (um nicht immer wieder bei Adam und Eva anfangen zu müssen) die Motivation durchaus am Kochen halten. Necronom ist nicht ganz so gut wie „R-Type", „Xenon II" oder „X-Out", spielt jedoch in der selben Klasse mit und wird sicher bald eine eigene Fan-Gemeinde haben! (ml)

Necronom

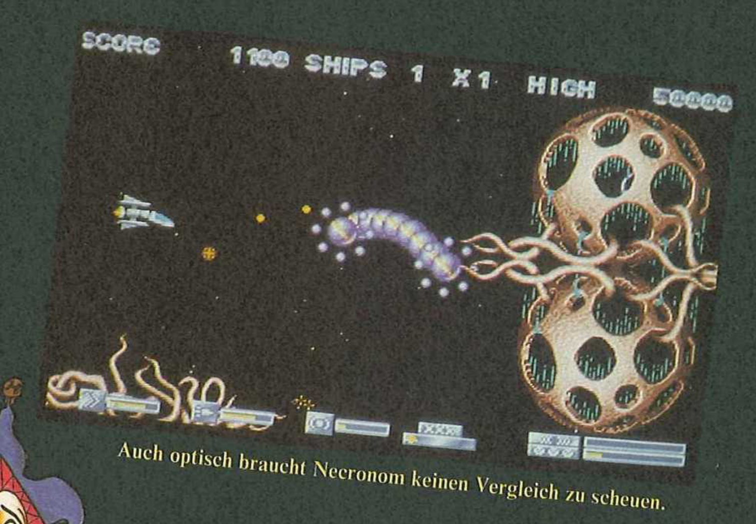
Grafik:	79%
Sound:	78%
Handhabung:	70%
Spielidee:	62%
Dauerspaß:	81%
Red. Urteil:	77%

Für Experten
Preis: noch offen
Hersteller: Linel
Bezug: noch offen

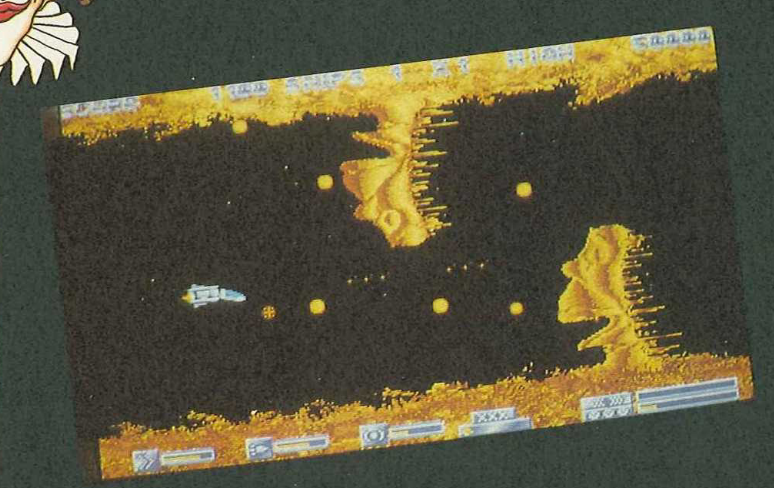
Spezialität: Nach jedem bestandenen Level darf man wieder Extras kaufen, während des Spiels wird mit Space die Bewaffnung gewechselt, und Return fördert (begrenzt) ein Schutzschild zutage. Highscores werden gesaved.



Necronom: Viele Wege – ein Ziel!



Auch optisch braucht Necronom keinen Vergleich zu scheuen.



Knobeln vom Allerfeinsten: Klax

Der Amiga Joker meint: Das Klax-Fieber ist nicht mehr aufzuhalten – ein absolutes Suchtgame!

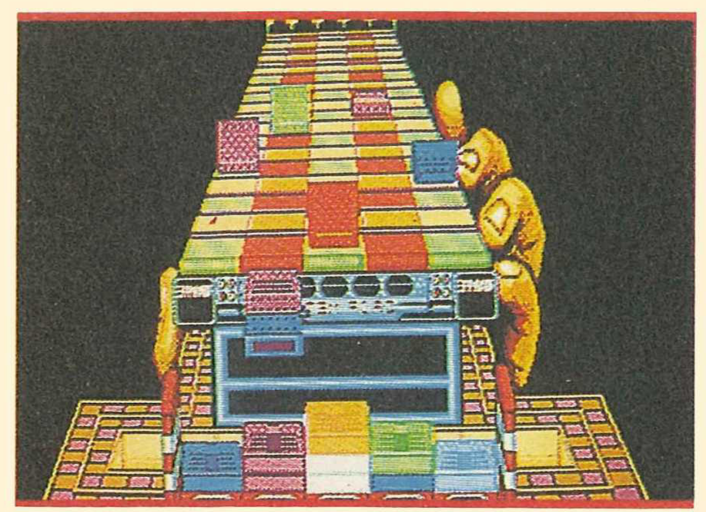
Frage: Was ist heutzutage selten wie ein viereckiges Ei? Antwort: Ein wirklich neues Spielprinzip. Und wenn das Game dann auch noch so viel Spaß macht wie Domarks irre Tüftelei, dann ist ein neuer Stern am Software-Himmel aufgegangen!

Klax ist eine Premiere in mehrfacher Hinsicht: Zum ersten Mal in der Software-Historie wird ein Spiel praktisch zeitgleich (und eins zu eins!) in der Arcade- und Amigaversion veröffentlicht. Und zum ersten Mal in der Joker-Historie erzählen wir Euch im Test praktisch nichts über das (geniale) Spielprinzip; das könnt Ihr alles ein paar Seiten weiter in Coin Op nachlesen. Beschränken wir uns also auf die Feinheiten:

Ähnlich wie sein nächster Verwandter „Tetris", käme auch Klax theoretisch mit Strich-Grafik und ganz ohne Sound aus, trotzdem hat man sich hier einiges einfallen lassen. So bekommt man seine Aufgaben (plus launiger Kommentare) in der Original-Sprachausgabe des Automaten serviert, es gibt einen ansprechenden Titelsoundtrack und nette Effekte. Die Grafik erfüllt ihren Zweck, ist hübsch bunt und wartet zudem mit sechs verschiedenen Hintergründen wie Bäumen, einer Hand, Löchern etc. auf. Aber das Schönste ist natürlich, daß dem Solisten der volle Schirm zur Verfügung steht, während im Zwei-Spieler-Modus auf einem Split-Screen parallel geklaxt wird!

Damit wäre eigentlich alles gesagt, außer vielleicht: Klax ist mit Sicherheit für die frühen 90er Jahre das, was „Tetris" für die späten 80er war – 99 Level voll wahnwitzigem Tüftel-Spaß, von denen man die Finger einfach nicht mehr lassen kann! (ml)

Wer Klax nicht kennt, hat *wahrhaftig* ein Super-Game verpennt!





Klax

Grafik:	67%
Sound:	74%
Handhabung:	89%
Spielidee:	97%
Dauerspaß:	97%
Preis/Leistung:	93%
Red. Urteil:	94%

Für Anfänger
Preis: ca. 69,– DM
Hersteller: Domark
Bezug: Bomico

Spezialität: Der Kopierschutz verhindert die Installation auf Harddisk, und die Highscoreliste wird nicht abgesaved – schade!

Von Aliens, Robotern und anderen Langweilern ... First Contact

Nachdem bereits letztes Jahr die ST-Version von Rainbirds strategischer Alien-Hatz erschienen war, richteten sich alle Hoffnungen auf eine bessere Umsetzung für den Amiga – doch leider vergebens!

Der Kultstatus der „Alien"-Filme ist ungebrochen, ständig erscheinen Spiele, die dadurch inspiriert wurden – First Contact ist da nur ein Beispiel von vielen. Hier muß der Spieler eine Raumstation, die von den bösen Außerirdischen überfallen wurde, mit der tatkräftigen Hilfe von drei Robotern befreien. Da man nur jeweils einen steuern kann, lassen sich die übrigen zwei für tausenderlei Aufgaben programmieren, die sie unterdessen selbständig erledigen. Die Station besteht aus vier durch Teleporter verbundenen Stockwerken, die voll mit endlosen Gängen sind; zu sehen ist das Geschehen aus der Vogelperspektive.

Einfach ist das Game nicht, die Räumlichkeiten sind sehr komplex und außer Aliens-Abballern (ein Blick auf den Radar: ah, da iss' wieder einer!) darf man auch noch die verwaiste Station in Gang halten. Die Grafik ist eher bescheiden, und von Scrolling halten die Programmier bei Rainbird anscheinend auch nicht viel: es wird screenweise umgeschaltet. Sound ist fast Fehlanzeige – keine Musik und sehr spärliche FX. Die Steuerung ist auch nervig, die Blechkumpel lassen sich nur mit Mühe um die Kurve kriegen.

Im großen und ganzen wirkt die Sache wie eine mäßige „Paradroid"-Kopie, anders ausgedrückt: ein mittelprächtiges Ballerspiel mit strategischen Elementen. (mm)



Das typische Alien: Kleine, grüne Männchen halt ...

First Contact

Grafik:	52%
Sound:	19%
Handhabung:	44%
Spielidee:	68%
Dauerspaß:	53%
Preis/Leistung:	50%
Red. Urteil:	51%

Für Experten
Preis: ca. 69,– DM
Hersteller: Rainbird
Bezug: Rushware

Spezialität: Unser Testmuster hatte noch eine englische Anleitung, die deutsche ist aber im Anrollen; Kopierschutz *und* Handbuchabfrage.

Go west, old man!

COLORADO

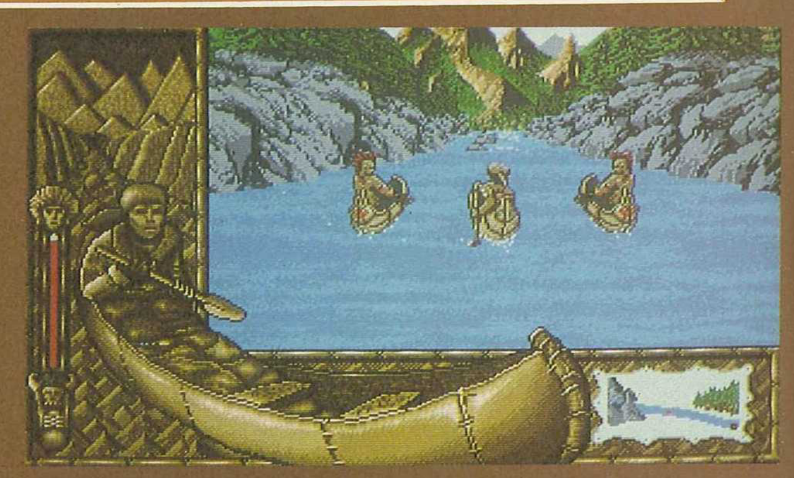
Auf die alten Cowboys ist halt immer noch Verlaß! Während wir bei manch anderem, schon seit Ewigkeiten angekündigten Game immer noch auf die Veröffentlichung warten, hat's diesmal vom Preview bis zum Test genau einen Monat gedauert.

Der Amiga Joker meint: Colorado bietet heiße Action und kühle Strategie nach Westernart!

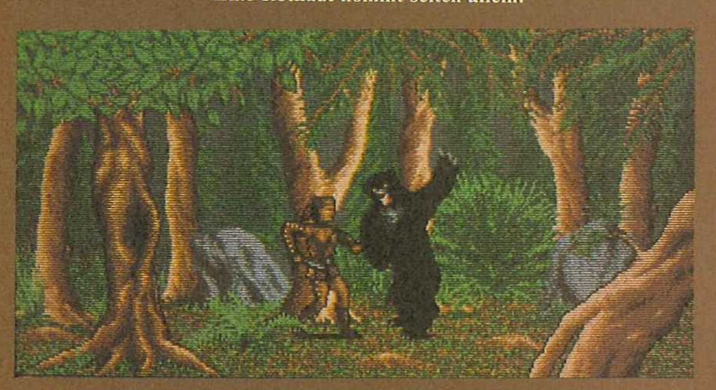
1880, irgendwo im Wilden Westen: Der Trapper O' Brian paddelt mit seinem Kanu den reißenden Fluß hinunter, als er plötzlich schrille Hilfeschreie hört. Bald stößt er auf die Ursache – drei Rothäute prügeln auf einen hilflos am Boden liegenden Cheyenne-Indianer ein. Mutig eilt er ans Ufer und vertreibt das Gesindel, doch für den Cheyenne kommt jede Hilfe zu spät. Mit Müh und Not gelingt es ihm noch, seinem Helfer eine geheimnisvolle Schatzkarte in die Hand zu drücken, dann verabschiedet er sich in die Ewigen Jagdgründe. Für O' Brian beginnt ein wildes Abenteuer...

Der Spieler hat selbstverständlich jetzt die ehrenvolle Aufgabe, den alten Trapper sicher zu dem verborgenen Schatz zu führen. Und das ist gar nicht so einfach, denn der Joystick ist mit zahlreichen Funktionen belegt: O' Brian kann springen, sich hinknien, sein Gewehr nachladen, die Hand zum Friedensgruß heben, Objekte aufnehmen und natürlich durch die Gegend laufen! Am unteren Bildschirmrand werden seine Waffen angezeigt: Eine Flinte, die man nach jedem Schuß nachladen muß, ein Messer und eine Axt. Diese Gerätschaften werden auch allesamt dringend benötigt, wenn die Energiesäule des Helden nicht bald auf Null schrumpfen soll. Denn wie es sich gehört, steckt der Wilde Westen voller Indianer, Banditen und hungriger Wölfe, die es besonders auf gutmütige alte Goldsucher abgesehen haben – wie praktisch, daß sich unser Haudegen in Momenten höchster Gefahr beispielsweise hinter Büschen verstecken kann, um nicht gesehen zu werden...

Der Weg durch die Wildnis ist also recht beschwerlich, aber er lohnt sich: Für seine Mühen bekommt man jede Menge feinster Grafik in 3D-Perspektive geboten! Einzig die Animationen hätten noch etwas flüssiger sein können, und auch der Sound ist zu dürftig ausgefallen, abgesehen von der Titelmelodie und einigen Geräuscheffekten ist nichts zu hören. Spielerisch erfordert Colorado einerseits Geschick beim Umgang mit dem Joystick (Banditenangriffe!), andererseits sorgsam geplantes Vorgehen beim Einsammeln und Benutzen von Gegenständen. An einigen Stellen finde ich das Game zu schwierig, etwa dort, wo ein knieender Indianer mit Pfeil und Bogen durch die Gegend ballert: O' Brian bekommt sofort eins dieser Geschoße verpaßt, sobald er im Bild erscheint! Störend ist auch die unflexible Steuerung, die dafür sorgt, daß man in Ufernähe bei der geringsten falschen Bewegung auf Nimmerwiedersehen im Fluß verschwindet. Und eine letzte Rüge: Statt des andauernden Umschaltens wäre ein ordentliches Scrolling sicher angenehmer gewesen. Trotz dieser Macken ist Colorado ein sehr unterhaltsames Spiel, das vor allem durch seinen originellen Handlungsablauf überzeugt: Ein feines Abenteuer im wilden Wilden Westen, das auch mit netten Action-Sequenzen (wie z.B. der rasanten Kanufahrt durch einen reißenden Fluß) nicht knausert! (C. Borgmeier)



Eine Rothaut kommt selten allein!



Alte Trapper haben's auch nicht leicht!



Action nach Westernart

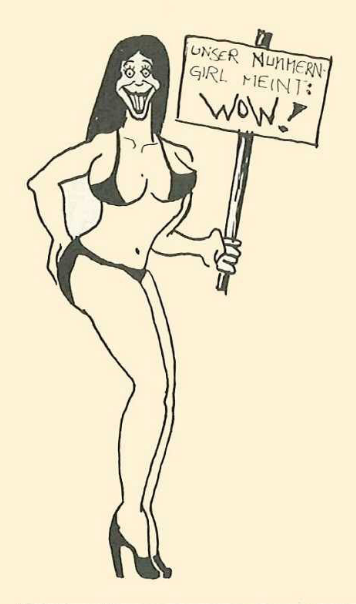
Spezialität: Der Spielstand wird automatisch von Zeit zu Zeit auf die Game-Disk gespeichert, der jeweils letzte kann das nächste Mal dann wieder geladen werden.

Colorado

Grafik:	81%
Sound:	65%
Handhabung:	51%
Spielidee:	80%
Dauerspaß:	76%
Preis/Leistung:	72%
Red. Urteil:	74%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 84,– DM
Hersteller: Silmarils
Bezug: Gamesworld





Verkaufscharts

1. (1) STARFLIGHT
2. (-) DRAGON'S BREATH
3. (2) INDIANA JONES (ADV.)
4. (-) TV SPORTS BASKETBALL
5. (4) RINGS OF MEDUSA
6. (-) PLAYER MANAGER
7. (-) PIPE MANIA
8. (8) SIM CITY
9. (-) RAINBOW ISLANDS
10. (6) DRAKKHEN

Redaktionscharts

1. KLAX
2. MIDWINTER
3. F-29 RETALIATOR
4. E-MOTION
5. TURRICAN
6. W.C. BOXING MANAGER
7. KNIGHTS OF CRYSTALLION
8. NECRONOM
9. 688 ATTACK SUB
10. DRACHEN VON LAAS

Lesercharts

1. (1) SIM CITY
2. (2) POPULOUS
3. (5) NORTH & SOUTH
4. (6) KICK OFF
5. (3) XENON II
6. (4) INDIANA JONES (ADV.)
7. (7) IT CAME FROM THE DESERT
8. (9) STUNT CAR RACER
9. (-) RINGS OF MEDUSA
10. (-) STARFLIGHT

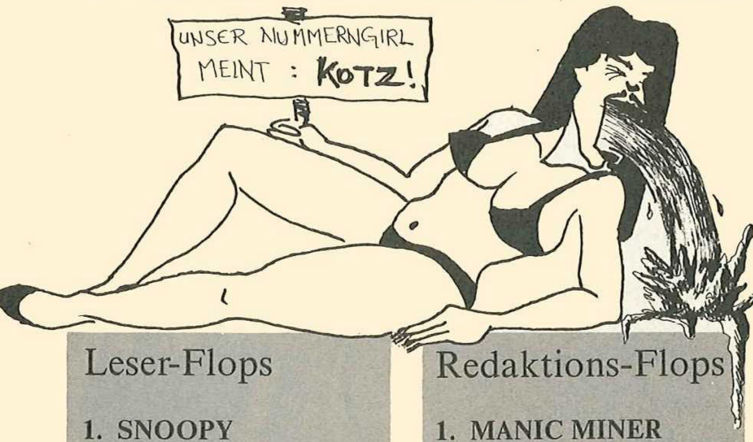
Die viel zitierte „frische Frühlingsprise" hat auch unsere Game-Charts nicht verschont, im Gegenteil: Besonders bei den Verkaufscharts hat sich das Lüftchen zu einem richtigen Orkan ausgewachsen (tierisch viele Neuzugänge!). Bei so viel Wind hat es natürlich auch uns nicht auf den Stühlen gehalten, und so präsentieren wir Euch heute zum ersten Mal gleich doppelte Flops – Eure *und* unsere!



Die halben (!) Verkaufscharts sind neu – habt Ihr vereint die Geschäfte gestürmt, oder was? Wie kommt es aber dann, daß in der Leser-Hitparade immer noch die „Klassiker" die Nase vorne (hallo Frank, wie wär's mit einer besseren Show?) haben? Das schreit geradezu nach einer Interpretation! Also, wir erklären uns die Sache so:
Wenn man gerade erst seine sauer verdienten Mücken für den Erwerb eines neuen Games geopfert hat, will man die Sache natürlich erstmal auskosten, bevor man zu einer Postkarte greift. Außerdem: Ehe man sich nicht ausgiebig mit einem Programm beschäftigt hat, weiß man schließlich noch gar nicht, ob man es nun wirklich in die Charts hieven will, oder nicht! Aber vielleicht ist ja auch alles ganz anders, und die „Dauerbrenner" gefallen Euch ganz schlicht besser? Na, nächsten Monat sind wir bestimmt wieder schlauer. Bis dahin macht Euch gefälligst Eure eigenen Gedanken!

Nun aber noch schnell ein paar Worte zu unserer Neuerung, der wundersamen Verdoppelung der Flops des Monats. Wenn es doch eigene Leser- und Redaktionscharts gibt, ist es eigentlich nur recht und billig, wenn das gleiche auch für die Flops gilt. Außerdem waren wir die ewige Grübelei satt: Soll jetzt diesmal Euer oder unser „Lieblingsmüll" verewigt werden? Auf Anfragen (die uns schon erreicht haben), warum es dann nicht auch Verkaufs-Flops gibt, haben wir folgende Antwort: Das wäre einfach zu unfair, weil sehr viele Firmen solch schwache Games erst gar nicht anbieten. Auch wollen wir's schließlich nicht übertreiben...
So, jetzt ist aber finito mit dem Gequassel! Sendet uns bitte weiter so fleißig Eure ganz persönlichen Favoriten oder Flops – nur so bleiben Eure Charts immer auf dem laufenden! Und die drei aktuellen Games bzw. kleidsamen Joker-Shirts, die wir Monat für Monat unter allen Einsendungen verlosen, sind ja auch nicht zu verachten, oder? Kärtchen an folgende Adresse genügt:

Joker Verlag
Up & Down
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar



Leser-Flops

1. SNOOPY
2. DR. DOOM'S REVENGE
3. NUCLEAR WAR
4. ASTERIX OP. HINKELSTEIN
5. 5TH GEAR

Redaktions-Flops

1. MANIC MINER
2. GOLD OF THE REALM
3. CROSSBOW
4. SAS COMBAT SIMULATOR
5. RISK

SZENE

Wer geglaubt hat, Raubkopierer brächten nichts anderes zustande, als fremde Software zu cracken, darf sich auf eine kleine Überraschung gefaßt machen: Diesmal berichtet Dr. Freak über die von der Szene herausgegebenen Magazine, die sogenannten „Piratemags"!

Begonnen hat mal wieder alles auf dem kleinen Bruder unserer „Freundin", dem C-64. Mit Hilfe von „Newsroom", einem der ersten Druckprogramme für den 64er, entstand ein Mag, das heute einen beinahe legendären Ruf genießt: ILLEGAL! Anfangs bestand der Inhalt vor allem aus Tests von Raubkopien, nach und nach kamen immer mehr Rubriken hinzu: Berichte über Copy-Parties, Hardware, Crackergruppen, Shows, dann auch noch Spiele-Hilfen, Basteltips oder Kurzgeschichten. Wegen des ursprünglich ziemlich kleinen Leserkreises glaubte niemand so recht an das Überleben von ILLEGAL, aber es sollte anders kommen! Stolze vier Jahre lang erschien dieses Magazin mit einigen tausend Stück Auflage. Die Herausgeber hatten dadurch großen Einfluß auf die Szene – dies war auch ein Grund dafür, daß immer mehr Piratemags erschienen, die jedoch nie die Qualität und Originalität ihres Vorbildes erreichten.

Um einen höheren Verbreitungsgrad zu erreichen, kamen findige Freaks auf die Idee, „Diskmags" herauszubringen, also quasi eine elektronische Zeitung. Die Jungs von „Alpha Flight" waren die ersten mit einem solchen Diskmag für den Amiga. Ihr CRACKER JOURNAL enthält überwiegend Szeneberichte, Interviews und Charts, außerdem findet man darin noch Bauanleitungen und Wettbewerbe. Zur Steigerung des Lesekomforts wurden zahlreiche Features eingebaut, wie Anwählen der Seiten im Zehnerblock, Lowpassfilter on/off, Musik, usw.. Die Beiträge stammen von Amiga-Freaks aus aller Welt; eine derart große Fangemeinde bewirkt natürlich, daß das CRACKER JOURNAL fast ebenso hoch wie ein brandneuer Crack gehandelt wird!

Durch diesen Erfolg angespornt, entschlossen sich sehr bald auch viele andere Gruppen dazu, ein Diskmag zu veröffentlichen. Es waren in der Regel eher „normale" Magazine, ihr hauptsächlicher Inhalt bestand aus Buch- und Plattenbesprechungen, Artikeln über verschiedene Musikrichtungen, Kurzgeschichten und Comics. Leider erschienen von den meisten nur wenige Ausgaben, so daß das CRACKER JOURNAL bis zum Herbst 1989 ohne nennenswerte Konkurrenz blieb. Aber dann gab es geradezu einen Boom von Diskmags: beinahe jede zweite Woche tauchte ein neuer Verteter dieses Genres auf! Eins der Besten ist ZINE von der Schweizer Gruppe „Brainstorm". Eine gekonnte Mischung aus Szeneberichten und „normalen" Artikeln, sowie ein sehr benutzerfreundliches Menü zeichnen dieses Mag aus.

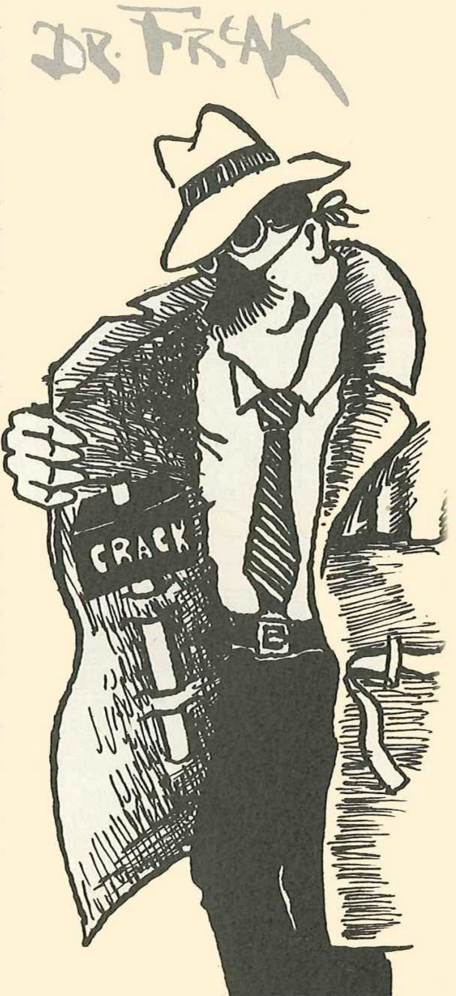
Bei so vielen Diskmags fragt sich bestimmt mancher, wo denn das gute alte Papier bleibt! Tatsächlich gab es bis Dezember 1989 überhaupt keine Papier-Piratemags mehr. Erst die österreichische Gruppe „Subway" füllte dann als erste die schmerzlich klaffende Lücke mit ihren NEWS FROM SYSTEM FOUR. Man könnte die NEWS als die Amigaversion von ILLEGAL bezeichnen, der größte Teil der Artikel darin bezieht sich auf die Amiga-Szene.

Last not least möchte ich STOLEN DATA von „DCS-Tristar-Anarchy UK" erwähnen. Was heutzutage bei den üblichen Computermagazinen längst gang und gäbe ist, haben sie für die Piratemags erstmals eingeführt: Das (Papier-)Magazin *plus* dazugehöriger Diskette. Der papiererne Teil ist dem von „Subway" in Sachen Inhalt, Format usw. ziemlich ähnlich. Auf der Disk befinden sich die drei besten Demos des Monats, Charts und ein eigenes Diskmag, das unter anderem einen Programmierkurs zu bieten hat.

Tja, das hätten sicherlich die wenigsten von Euch gedacht, daß die Szene-Freaks auch so etwas „Positives" auf die Beine stellen können, stimmts? Mal sehen, was ich bis zum nächsten Monat so alles an interessanten Neuigkeiten aus der Szene ausfindig mache – also bis dann,

Euer

DR. FREAK



Computershop und Gamesworld München/Nürnberg

Versand oder im Laden erhältlich.

ALLE REDEN DAVON: PC ENGINE die Super-Spielkonsole aus Japan.

PC Engine RGB + 1 Spiel 449,-
PC Engine Super Grafx + Battle Ace 649,-
RGB-Colour Booster 79,-
Joyboard 199,-
Joystick 99,-
Sonderangebot: CD-ROM 699,-
Darius 139,- ***
Golden Axe 139,- *
Red Alert 139,- ***
Sidearms Special 139,- *
Wonderboy Monsterlair 139,- ***
5-Player-Adapter 59,-
Hori Commander Joypad 59,-
Armed F 119,- **
Atomic Robo Kid 119,- ***
Bloody Wolf 119,- **
Blodia 119,- *
Chase HQ 119,- *
City Hunter 119,- *
Cybercore 119,- *
Dragon Spirit 99,- **
Dungeon Explorer 119,- ***
F-1 Triple Battle 119,- **
Final Lap Twin 109,- ***
Genpei 119,-
Gunhed 109,- ***
Heavy Unit 119,- **
Knightrider 119,-
Motocycle 119,- *
Mr. Heli 119,- **
Nectaris 119,- **
Neutopia 119,- ***
New Zealand Story 119,- **
Ordyne 119,- **
PC Kid 119,- ***
Paranoia 119,- *
R-Type I 89,- ***
Sokoban 119,- **
Son Son II 119,- ***
Side Arms 109,- **
Space Invaders 119,- *
Super Volleyball 119,- **
Tiger Heli 119,- ***
Tiger Road 119,- **
USA Pro Basketball 119,- **
Volfiev 119,- *

SEGA MEGA DRIVE Anschluß an RGB-Monitor bzw. RGB-Fernseher

Neu: Jetzt auch PAL-Version, Anschluß an jeden Fernseher

Konsole + 1 Spiel 449,-
Joystick 99,-
Afterburner 139,-
Air Driver 139,-
Assault Suit Leynos 139,- *
Final Blow 139,-
Ghouls and Ghosts 139,- ***
Golden Axe 139,- **
Herzog II 139,- *
Kujakuoh II 139,- **
New Zealand Story 139,- ***
Rambo III 139,- **
Real Sports Basketball 139,- ***
Sokoban 119,- **
Super Hang On 139,- **
Super Masters Golf 139,-
Super Shinobi 139,- ***
Tatsujin 139,- **
World Cup Soccer 139,- **
Zoom 119,-

Ankündigungen für April/Mai bei Anzeigenschluß

Black Tiger
Blade Worrior
Cyberball
Corvette
Damocles
Dynamic Debugger
East vs. West
F-29 Retaliator
Gravity
Heavy Metal
Lost Patrol
Midwinter
Pirates
Sherman M4
Starlord
Their finest Hour
Unreal

Amiga Bestseller-Classics

688 Attack Sub 75,- ***
Battle Squadron 75,- ***
Beach Volley 69,- *
Bloodwych 75,- ***
Bloodwych Data Disc 49,- **
Bomber 75,- *
Budokan 75,- ***
Conqueror 79,- *
Drakkhen 79,- *
Dungeon Master 1MB 79,- ***
F-16 Falcon 79,- ***
F-16 Mission Disc 59,- ***
F-16 Combat Pilot 69,- **
F-29 Retaliator 75,- ***
Fire Brigade 1MB 89,- ***
Ghouls'n Ghosts 69,- *
Grand Prix Circuit 79,- **
Great Courts 69,- **
Hard Drivin' 59,- ***
Hound of Shadow 69,- *
Indiana Jones Adv. dt. 69,- ***
Interphase 69,- *
Iron Lord 79,- *
It came from the Desert 1MB 89,- **
Kaiser 109,- **
Kick Off 49,- ***
Kick Off Extra Time 35,- ***
Lords of the Rising Sun 89,- ***
Leisure Suit Larry II 99,- **
Maniac Mansion 79,- **
Ninja Warriors 59,- ***
North & South 79,- **
Omega 89,- **
Pipe Mania 69,- **
Player Manager 59,- ***
Populous 69,- ***
Populous Data Disc prom. Land 29,- ***
Powerdrift 69,- **
Rainbow Islands 69,- **
Rings of Medusa 79,- ***
RVF 75,- ***
Shadow of the Beast 99,- **
Silkworm 59,- ***
Sim City 1 MB / 512K 89,- ***
Space Rogue 79,- **
Space Quest III, 1 MB 89,- **
Spherical 59,-
Starflight 69,- ***
Star Command 79,- ***
Stunt Car Racer 75,- *
Swords of Twilight 69,- **
TV Sports Football 89,- ***
TV Sports Basketball 79,- **
Testdrive II 79,- **
Tower of Babel 75,- **

Amiga

Airborne Ranger 75,- *
Armada 79,- *
Austerlitz 75,-
Balance of Power 1990 79,- **
Bards Tale I 69,- *
Bards Tale II 69,- *
Batman the Movie 69,- *
Battle Chess 69,- **
Battle Hawks 1942 59,-
Battletech 79,- *
Block Out 79,-
Borodino 69,- *
Bundesligamanager 59,- *
Cabal 69,- **
Chambers of Shaolin 69,- *
Chase H.Q. 69,- *
Chickamauga 79,-
Clown O'Mania 59,-
Conflict Europe 69,-
Colony 79,- *
Cycles 69,- **
Day of the Pharaoh 79,-
Day of the Viper 69,-
Drivin Force 69,- *
Dragons Breath 89,- *
Dragons Lair 2 119,-
E.S.S. 89,-
Emperor of the Mines 69,-
Elite 69,- ***
Ferrari Formula One 69,- **
Fighting Soccer 69,-
Forgotten Worlds 69,- *
Full Metal Planet 69,-
Galaxy Force 69,-
Ghostbusters II 69,-
Gold of the Americas 69,- ***
Grand Monster Slam 59,- *
Gridiron 69,-
Gettysburg 79,-
Gunship 79,- **
Hard'n Heavy 59,-
Hot Rod 69,-
Interceptor 69,- ***
Infestation 69,- *
Journey 79,-
Kampfgruppe 79,-
Keef the Thief 69,- **
Kenny Dalglish Soccer 59,-
Kid Glove 69,-
Kings Quest Triple Pack 89,- *
Kingdom of England 69,-
Kult 59,- **
Laser Squad 59,- **
Leisure Suit Larry 69,- **
Manchester UTD 69,-
Manhunter 89,-
Microprose Soccer 75,- **
Moonwalker 69,-
Never Mind 59,-
New Zealand Story 69,- **
Oil Imperium 59,-
Omniplay Basketball 69,- **
Onslaught 69,- *
Ooze 2.0 69,-
Operation Thunderbolt 69,- *
Outlands 59,-
Paperboy 59,-
Police Quest 79,- **
Powerdrome 69,-
Prince 69,- *
R-Type 69,- *
Risk 59,-
Rock 'n' Roll 69,- *
Roller Coaster 69,-
Quartz 69,-
Scramble Spirits 59,-
Shinobi 59,-
Shogun 79,-
Shufflepuck Cafe 59,- *
Silent Service 69,- *
Slayer 59,-
Soccer Manager plus 49,-
Stadt der Löwen 99,-
Star Glider II 69,- ***
Star Wars Trilogie 59,- **
Stellar Crusade 99,- *
Stormlord 59,- **
Stryx 59,-
Summer Edition 69,- *
Super Cars 59,- *
Super League Soccer 69,-
Super Wonderboy 69,- *
Switchblade 59,- **
Table Tennis 55,- **
Time 79,-
Turn It 49,- *
Twin World 69,-
Typhoon Thompson 79,- *
Ultima III 69,-
Ultima IV 79,- **
Universal Military Sim. 75,-
Untouchables 69,-
Warp 59,-
Waterloo 75,-
Wayne Gretzky Icehockey 69,- **
Weird Dreams 79,-
Westphaser 99,-
Windwalker 89,- *
Winners 69,-
Zak McKraken 69,- **
Zork Zero 79,-

Anmerkung: Die mit Sternchen gekennzeichneten Spiele gefallen unseren Mitarbeitern besonders gut: 1-3 Sterne.

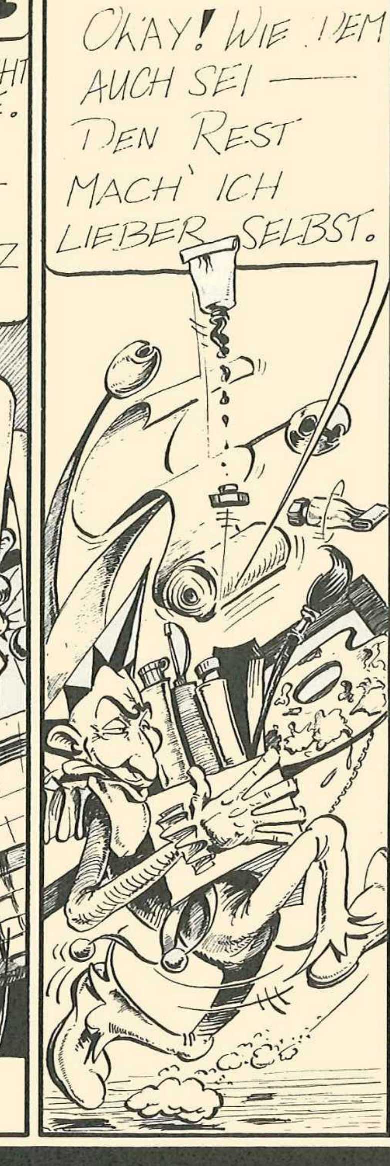
Versandbedingungen: Bei Preislistenabfrage bitte frankierten und adressierten Briefumschlag beilegen. Versand per NN oder Vorkasse plus 8,- DM Verandkosten (Inland) Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 12,- DM Versandkosten

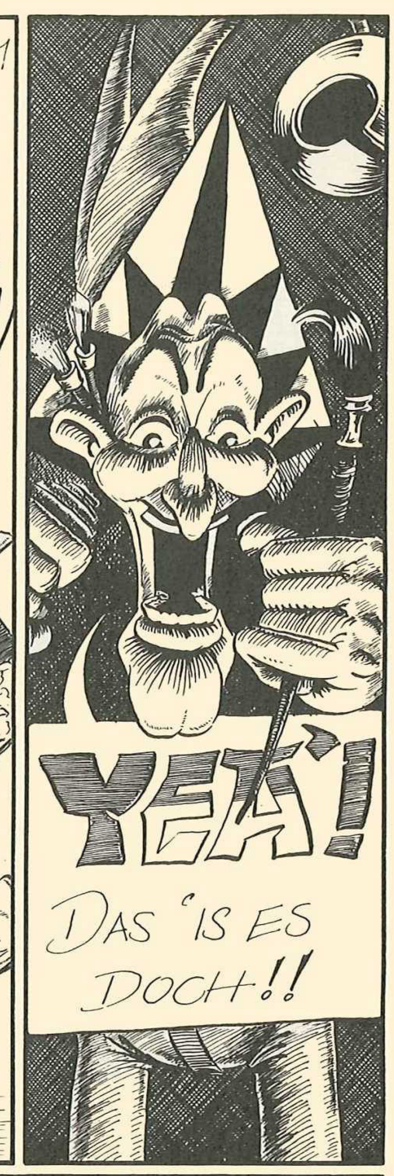
Achtung! Wir sind auch in Nürnberg. Große Filiale am Jakobsplatz 2, U-Bahn-Haltestelle Weißer Turm. Versandzentrale + Laden in München, S-Bahn-Haltestelle Donnersbergerbrücke.

Versandanschrift: Computershop/Gamesworld, Landsberger Str. 135, 8000 München 2
Telefon München + Versand: 0 89 / 5 02 24 63 Telefon Nürnberg (kein Versand): 09 11 / 20 30 28

0 89 / 5 02 24 63


The unbelievable
AMIGA
Joker
UJiiiii! IST DER ♥ SCHÖN!!! ♥
ÄCHT TOLL, STEPHANIE. HAST DU DEN GANZ ALLEIN GEMACHT? ALSO WIRKLICH: GANZ GANZ...
....SUPER.


OKAY! WIE DEM AUCH SEI — DEN REST MACH' ICH LIEBER SELBST.


YEA!
DAS 'IS ES DOCH!!

Satte 18 Monate ist es nun schon her, daß Guido Henkel und Hans-Jürgen Brändle – die Macher von „Hellowoon“ und „Ooze“ – ihr jüngstes Baby in die Welt setzen wollten! Aber ein Vertriebswechsel und die englische Version von „Ooze“ führten zu Komplikationen im Kreissaal. Na, zumindest ist diese Spätgeburt alles andere als eine Totgeburt...

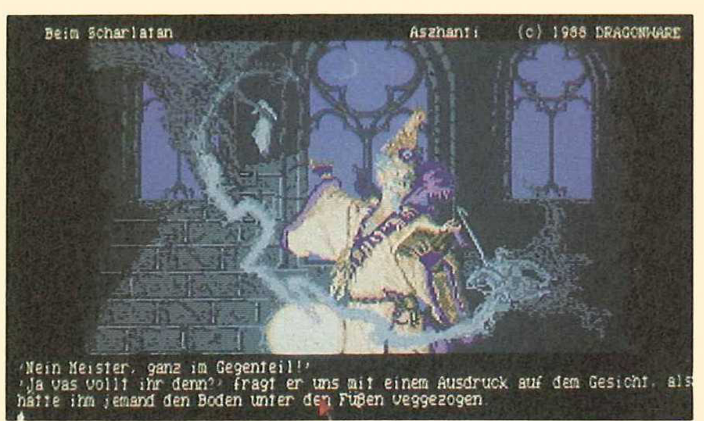
Der Amiga Joker meint: Die Drachen von Laas können sich sehen lassen: Ein deutsches Adventure der anspruchsvollen Art!

Ein deutsches Text/Grafik-Adventure mit Klasse? Vor ein paar Jährchen schien das noch gänzlich undenkbar! Aber dann kam „Hellowoon“ und zeigte zumindest den Weg; der Nachfolger „Ooze“ war (vom relativ schwachen Parser einmal abgesehen) schon eine ganz beachtliche Steigerung. Mit den Drachen von Laas findet die Tradition des Abenteuerspiels mit Rollenspieleinlagen nun endlich ihre Fortsetzung.

Zwei junge Grünschnäbel, die vom Muff ihres kleinen Heimatdorfes die Nase voll haben, wollen in die große weite Welt aufbrechen, um endlich einmal richtige Abenteuer zu erleben. Nachdem unsere beiden Nachwuchshelden ihre Sparbüchsen geleert und sich dafür mit Zaubersprüchen und Waffen eingedeckt haben, verlassen sie schleunigst den ungeliebten Ort. Zu Anfang ist es mit ihren kämpferischen und magischen Qualitäten zwar noch nicht weit her, aber mit viel Training, gesammelten Erfahrungen und vor allem Geld (Zaubern lernen ist teuer!) kann man die Charakterwerte schön langsam auf ein vernünftiges Niveau bringen. Die Werte sind hier zwar längst nicht so komplex wie bei einem echten Rollenspiel; dennoch lassen sich viele Aktionen erst dann durchführen, wenn man einen gewissen Erfahrungsstand erreicht hat. Zudem zehren Hunger und Durst unablässig an den Kräften...

Zwischen den beiden Charakteren wird per Help-Taste hin- und hergeschaltet, was für die Lösung vieler Puzzles unerläßlich ist. Die Texte zu den einzelnen Handlungsorten sind an sich schon nicht übermäßig lang, eine nochmals verkürzte Version kann über die F1-Taste aufgerufen werden. Überhaupt wurden auch hier wieder die Funktionstasten mit den wichtigsten Optionen belegt, so daß man sich die elende Tipperei zumindest bei den gängigsten Befehlen sparen kann. Abrufbar sind z.B. die vorhandenen Ausgänge, Statusbericht, Inventory, Zauber und die Save/Load-Funktion. Zu einzelnen, markanten Örtlichkeiten gibt es recht stimmungsvolle (und handgemalte!) Bilder, die mit der rechten Maustaste wie eine Jalousie heruntergezogen werden können. Leider ist die Anzahl der Grafiken gegenüber den Vorgängern etwas gekürzt worden, und soundmäßig herrscht überhaupt tiefstes Schweigen.





Der Zauberer in Aktion

Der Marktplatz des Heimatdorfs



Auch die Flußlandschaft ist mit der Hand gepinselt

Der Parser versteht nun mehr als 2000 Worte und schmeißt auch bei ganzen Sätzen und Synonymen nicht den Löffel. Besonders gelungen sind die vielen verschiedenen und teilweise recht witzigen Bemerkungen, die das Programm (vorwiegend bei sinnlosen Eingaben) auf Lager hat. Kurz und gut: Die Drachen von Laas versprechen soliden Adventurespaß – endlich auch für Leute, die mit der englischen Sprache auf Kriegsfuß stehen! (wh)

Die Drachen von Laas

Grafik:	76%
Handhabung:	77%
Spielidee:	72%
Dauerspaß:	81%
Preis/Leistung:	75%
Red. Urteil:	76%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 84,– DM
Hersteller: Dragonware/Linel
Bezug: Gamesworld

Spezialität: Nußknacker bereitlegen: Die Rätsel sind teilweise knüppelhart!

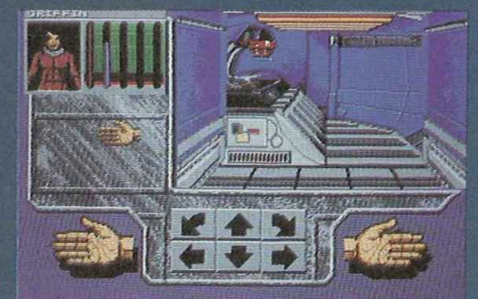
XENOMORPH

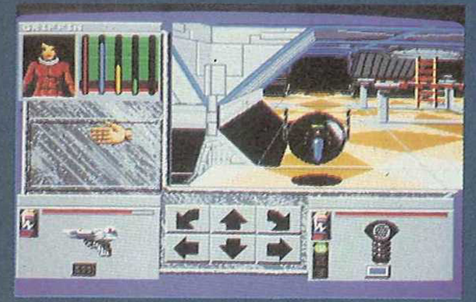
Die bunte Box mit einem Alien, das aussieht wie eine besonders widerliche Insektenlarve, läßt schon einiges erwarten. Auch die Screenshots auf der Rückseite sind recht vielversprechend, und die Hintergrundgeschichte verheißt Abenteuer über Abenteuer. Zwar ist alles in Englisch, aber wer als Raumpilot anheuern will, muß einfach die wichtigsten Fremdsprachen beherrschen. Das Manual für das „Mombassa Oak"-Raumschiff ist über achtzig Seiten stark – genügend Lektüre also für den Abend vor dem Abflug nach Sirius B, wo die neue Mine mit allerlei Gebrauchsgütern versorgt werden muß. So durchforstet man das Logbuch (nix Besonderes los gewesen) und macht sich mit seinem Frachter vertraut. Für den zweijährigen Flug steht ein angenehmes Tiefkühlbett zur Verfügung, doch kaum hat man sich dort ein wenig flachgelegt, reißt einen der Bordcomputer unsanft aus den eiskalten Träumen: ALARM! Mit defektem Schiff und letzter Kraft wird eine nahegelegene Minenstation angesteuert, die unheimlich und verlassen wirkt. Und schon kann das Abenteuer seinen Lauf nehmen...

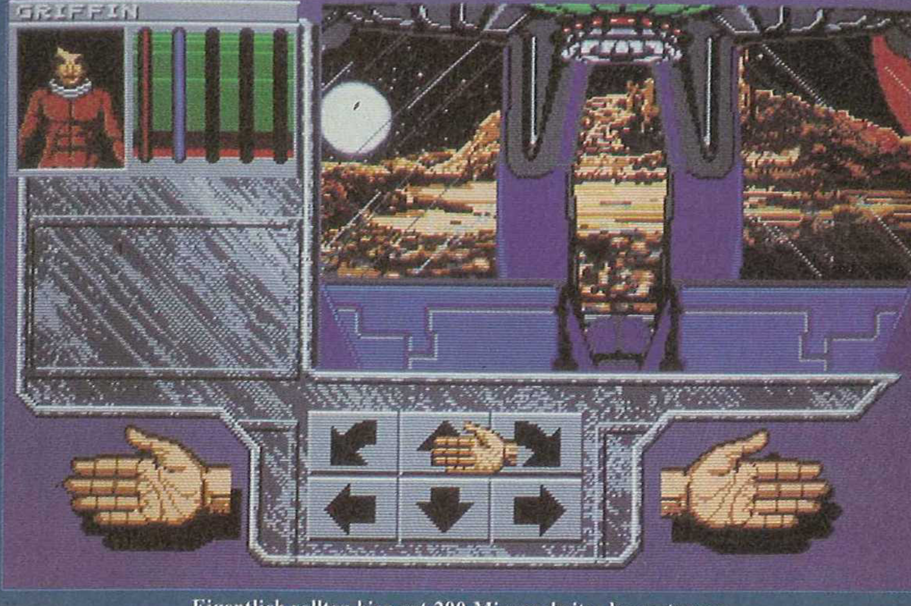
Screenaufbau und Steuerung von Xenomorph erinnern unweigerlich an das legendäre „Dungeon Master": Ein großes Fenster für den Sichtbereich, links daneben ein kleineres mit der Spielfigur und ihren wichtigsten Vitalwerten in Balkenform. Darunter sind die Bewegungspfeile und „deine" Hände, beziehungsweise das, was du darin hältst. Alles ist mausgesteuert, die Bewegung kann aber auch mit den Cursor-Tasten erfolgen, was hier durchaus seine Vorteile hat. Mit der rechten



Wer da? Freund oder Feind?


Durch tausend Gänge mußt du gehen...


Die Ähnlichkeit zum „Dungeon Master" ist kaum zu übersehen...



Eigentlich sollten hier gut 200 Minenarbeiter herumturnen...

Weltraum-Adventures sind gefragter denn je: „Star Wars“ und „Raumschiff Enterprise“ waren seinerzeit die Pioniere auf dem Weg zu entfernten Galaxien, Pandoras neuestes Game beschert uns jetzt eine gefährliche Rettungsaktion im All.

Maustaste wirft man einen Blick in seinen „Rucksack“, darin ist auch das Save- und Load-Icon zu finden (pro formatierter Diskette ist nur ein Speicherstand möglich). Der Sichtbereich wird im „Rucksackbetrieb“ auf das kleine Fenster verlegt, dabei sind immer noch Aktionen durch Anklicken mit der linken Maustaste möglich (wirklich gut durchdacht!).
Die teilweise animierten Grafiken sind ansprechend gemacht, wenngleich sie stellenweise etwas grob wirken. Mit dem Sound ist es nicht ganz so weit her: Der Digi-Titelsong läßt ja noch die Lauscher aufstellen, danach gibt's nur noch gelegentlich ein paar (realistische) Effekte zu hören. Na ja, ein Raumschiff ist nun mal keine Disco...
Kommen wir zum gravierendsten Schwachpunkt von Xenomorph: Kaum schiebt man eine der beiden Disketten ins Laufwerk, muß man auch schon um die Gesundheit seiner „Freundin“ fürchten! Der aberwitzige Kopierschutz läßt das Powerlämpchen aufleuchten wie einen Weihnachtsbaum, auch der Lautsprecher bekommt dabei sein Fett ab. Die absolute Unverschämtheit ist allerdings die Diskettenwechsel-Orgie, die Pandora dem Käufer aufbürdet (hat deutlich auf die Handhabungsnote gedrückt!). Bei *jeder* Treppe, die man betritt, beginnt das traurige Spiel von neuem!
Sieht man einmal von derlei Schludereien ab, kann Xenomorph durchaus gefallen: Um die Aufgabe zu lösen, bedarf es kartographischer Kenntnisse, Geduld und einer gehörigen Portion Logik. Schließlich muß das Raumschiff wieder zusammengeflickt und der Bordcomputer erneut auf Vordermann gebracht werden. Und dann fehlen ja noch die 200 Minenarbeiter – wo sind die Jungs nur abgeblieben? Genug Beschäftigung für die nächsten Äonen... (wh)

Xenomorph

Grafik:	67%
Sound:	55%
Handhabung:	52%
Spielidee:	64%
Dauerspaß:	71%
Preis/Leistung:	62%
Red. Urteil:	64%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 84,– DM
Hersteller: Pandora
Bezug: Frank Heidak

Spezialität: Das Manual klärt nicht über alle Einzelheiten auf, so z.B. wird ein Zusatzlaufwerk nur dann anerkannt, wenn es die Kennung DF1: trägt!

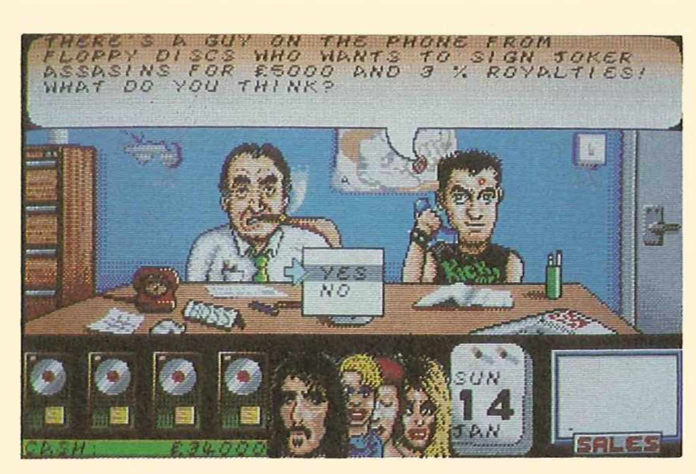
Satire am Computer ist meist ein böser Reinfall, Spiele wie „Nuclear War“ oder die bescheidene Versoftung der englischen Puppen-Serie „Spitting Image“ sprechen Bände! Aber Codemasters witziges Rock-Manager-Spiel hat ja auf anderen Systemen schon fast Kultstatus . . .

ROCK STAR ATE MY HAMSTER

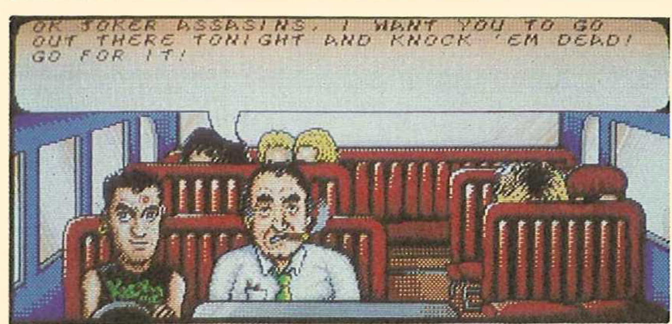


Der Amiga Joker meint: Rock-Freaks aufgehorcht: Hier gibt' wahnwitzigen Humor zum Dumping-Preis!

Man schlüpft in die Rolle von Cecil Pitt, dessen Theateragentur vor der Pleite steht, weil ihn nun auch seine letzte große Zugnummer (Engelbert, die sprechende Giraffe) im Stich gelassen hat. In seiner Verzweiflung beschließt er, die letzten 50.000 Mäuse in eine Rock-Gruppe zu investieren. Also ziehen sich der Möchtegernmanager und sein leicht bescheuerter Assistent Clive in den Video-Raum zurück, wo eine erstaunliche Auswahl von Größen des Musikgeschäfts zur Disposition steht: Aus 50 Stars bzw. Sternchen können bis zu vier Bandmitglieder ausgesucht werden. Klar, daß echte Heuler wie Tina Turnoff, die schöne Maradonna oder Wacky Jacko (Michael Jackson, im Intro samt Sauerstofffläschchen zu bewundern) eine Kleinigkeit mehr kosten als abgehalfterte Ex-Stars wie Rotton Johnny, Frank Zipper, String oder Kate Bushed!







Jetzt wird noch ein Name für die zukünftigen Könige der Hitparaden gewählt, dann muß das nötige Equipment her (wahlweise neu, gebraucht oder geklaut). Nun geht's in den grauen Alltag: Es können einige Übungsstunden eingelegt, Auftritte vereinbart, Pressemeldungen lanciert oder kleine Geschenke (die bekanntlich die Freundschaft erhalten) verteilt werden. Je nachdem, wie geschickt man dabei mit seinem Etat haushält, kommen später Plattenverträge oder sogar Videoproduktionen zustande – im schlimmsten Fall ist die hoffnungsvolle Agentur binnen weniger Tage wieder bankrott.

Ihr seht schon, hier wird so ziemlich alles duch den Kakao gezogen, was im Show-Biz Rang und Namen hat: Es gibt kein Bild, in dem sich nicht mindestens ein Gag verstecken würde, und keine Textzeile, die nicht mit einer saftigen Anspielung aufwarten könnte. So richtig genießen können den Spaß aber nur Leute, die vom Musik-Geschäft ein bißchen Ahnung haben und zudem über ziemlich gute Englischkenntnisse verfügen. Rein spielerisch ist die Sache nämlich etwas dürftig: Man ist beständig nur damit beschäftigt, mit dem Joystick aus verschiedenen vorgegebenen Handlungsmöglichkeiten auszuwählen. Für etwas Abwechslung sorgen alleine die gelegentlichen Anrufe von Produzenten, die wöchentlichen Charts oder der verfrühte (Unfall-)Tod eines Bandmitglieds.

Bestimmte Aktionen, wie Auftritte, Platten- und Videoaufnahmen oder Zeitungsmeldungen führen zu verschiedenen Grafiken, die zwar recht amüsant, aber meist auch ziemlich grob gezeichnet sind. Die Titelmelodie ist toll, im Spiel selbst gibt es von Zeit zu Zeit natürlich auch Musik und wenige, eher spaßige denn gute Effekte. Aber für den lächerlich geringen Preis von knapp 20 Märker ist die Anschaffung trotzdem ein Muß – besonders für Musik-Freaks mit Sinn für skurrilen Humor! (ml)

Rock Star ate my Hamster	
Grafik:	67%
Sound:	68%
Handhabung:	72%
Spielidee:	71%
Dauerspaß:	52%
Preis/Leistung:	79%
Red. Urteil:	71%

Für Anfänger
Preis: ca. 20,– DM
Hersteller: Codemasters
Bezug: Rushware

Spezialität: Steuerung wahlweise über Maus, Stick oder Tastatur. Es kann nur ein Spielstand gesaved werden. Die (englische) Anleitung ist ebenso nichtssagend wie witzig!

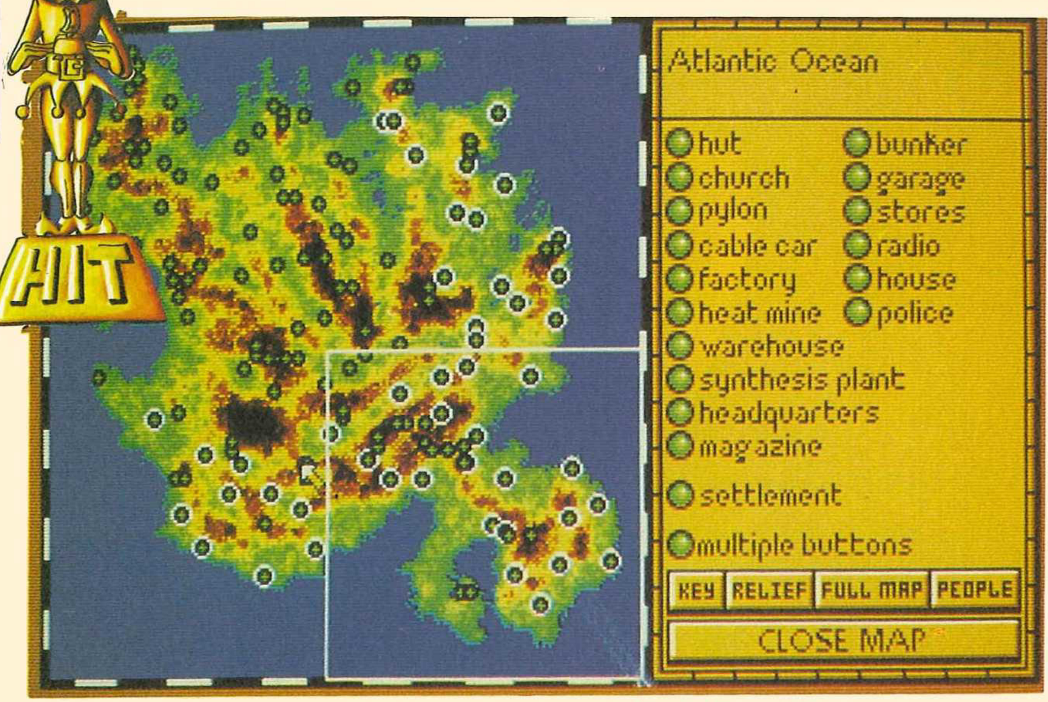

THE ESCAPE
Dan Dare 3
The story continues . . .
Es geht um Genmanipulation in einer Serie schrecklicher Experimente.
Es geht um die Mutation verschiedener Lebensformen in menschenähnliche Geschöpfe, die die Herrschaft übernehmen sollen.
Und es geht um grobe Fehler, durch die bösartige Kreaturen entstanden.
Ein furchtbarer Plan folgt:
Colonel DAN DARE ist die Lebensform, die benötigt wird.
Er soll die „gutartigen Zellen" zur Verfügung stellen.
DAN DARE 3 - The Escape -
erhältlich für Amiga, Atari ST, C 64 Disc/Cass., IBM PC
Virgin Games
VIRGIN GAMES GMBH, HAMBURG · IM VERTRIEB VON:
RUSHWARE
Microhandelsgesellschaft mbH · Bruchweg 128-132
4044 Kaarst 2 · Tel. 02101/607-0

Lang erwartet und bereits mit viel Vorschußlorbeeren bedacht, endlich in der Redaktion eingetrudelt. Begeben wir uns also, nicht

Der Amiga Joker meint:
Mit Midwinter hat Rainbird einen Meilenstein der Softwaregeschichte im ewigen Eis errichtet!

Midwinter

Wir schreiben das Jahr 2099. Eine neue Eiszeit ist über die Erde hereingebrochen, nachdem sie von einem riesigen Meteoriten getroffen wurde. Zahlreiche Vulkane spucken Feuer und Rauch und verdunkeln so die ganze Atmosphäre. Mitten im Atlantischen Ozean ist eine neue Insel entstanden, die von den letzten Überbleibseln unseres ehedems stolzen Menschen-Geschlechts sinnigerweise „Midwinter“ genannt wird. Auf der verzweifelten Suche nach Nahrung und Energie besiedelt eine Gruppe Überlebender diese Insel und baut dort ein kleines Gemeinwesen auf. Alles ist ruhig und friedlich, bis eines Tages der machtgierige Ex-General Masters versucht, die Herrschaft über Midwinter an sich zu reißen… Spielziel ist es, General Masters Armee zu besiegen, um so den Frieden wiederherzustellen. Das Geschehen läuft dabei (fast) in Echtzeit ab; und das will schon etwas heißen, wenn man (anfangs ganz alleine) die riesige, schneebedeckte Landschaft auf der Suche nach Verbündeten durchstreift! Als Fortbewegungsmittel sind zunächst nur Skier vorgesehen, und dementsprechend bekommt man die fraktalgenerierte 3D-Landschaft durch eine Skibrille zu sehen. In den verschiedenen Gebäuden (Kirchen, Tankstellen, Wohnhäuser, Radiostationen, Berghütten und dergleichen mehr) findet man Menschen, Material und Maschinen, die man für seine Aufgabe braucht. Unter anderem gibt es dort mit Waffen gespickte Schneemobile, die das Fortkommen doch erheblich erleichtern. Außerdem lassen sich bis zu 32 Verbündete (jeder einzeln steuerbar!) anwerben, die alle ihre ganz individuellen Eigenarten, Fähigkeiten und Animositäten haben.



Die „intelligente“ Karte



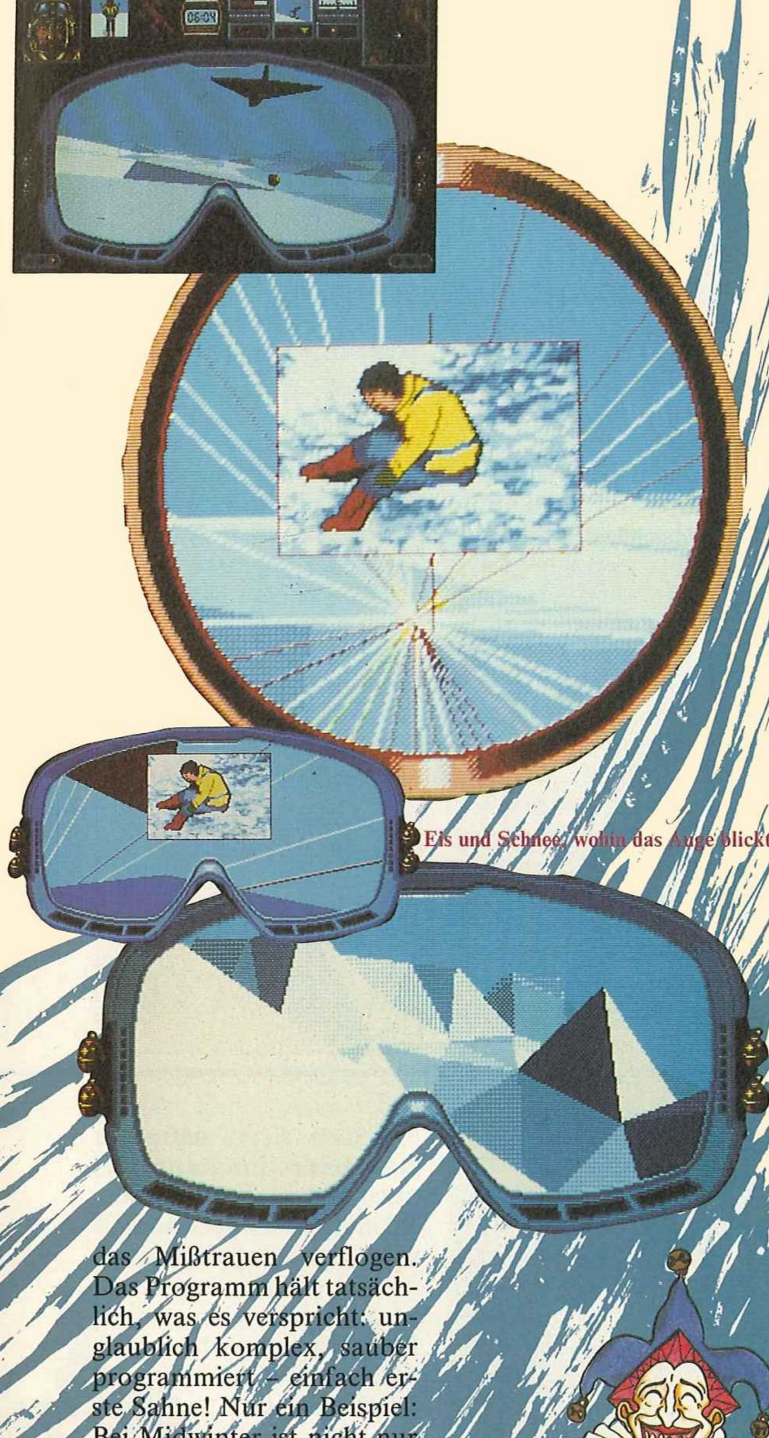
Alle Screens sind logisch und übersichtlich aufgebaut

Eine große Übersichtskarte, die über eine höchst raffinierte Lupenfunktion verfügt, zeigt dem Spieler jede gewünschte Einzelheit. Die Karte kann nach einzelnen, beliebig kombinierbaren Kriterien abgefragt werden: so z.B. nach Garagen, die Sprit und Schneemobile enthalten. Schaltet man die Darstellung auf Relief-Modus um, lassen sich die Geländeunebenheiten besonders gut erkennen. Für Actionhungrige gibt es genügend Sequenzen, in denen sie sich als Heckenschützen, Drachenflieger (schwierig!) oder Bombenleger versuchen dürfen. Die verschiedenen Tätigkeiten werden über Icons angewählt, gesteuert wird wahlweise mit Tastatur, Joystick oder Maus. Einen Trainingsmodus gibt es auch, der zum Eingewöhnen nur wärmstens empfohlen werden kann. Sogar die Kampfstärke der Feindarmee ist einstellbar.

Zugegeben, anfangs war ich schon etwas mißtrauisch, denn wenn ein Spiel soviel Vorschußlorbeeren erhalten hat, ist man hinterher meist enttäuscht. Aber nach etlichen Thermoskannen Tee, vielen Zigaretten und einer durchgespielten Nacht war



ist das neue Strategie-Game von Rainbird jetzt ganz passend zur Jahreszeit, in eisige Gefilde...



Eis und Schnee, wohin das Auge blickt

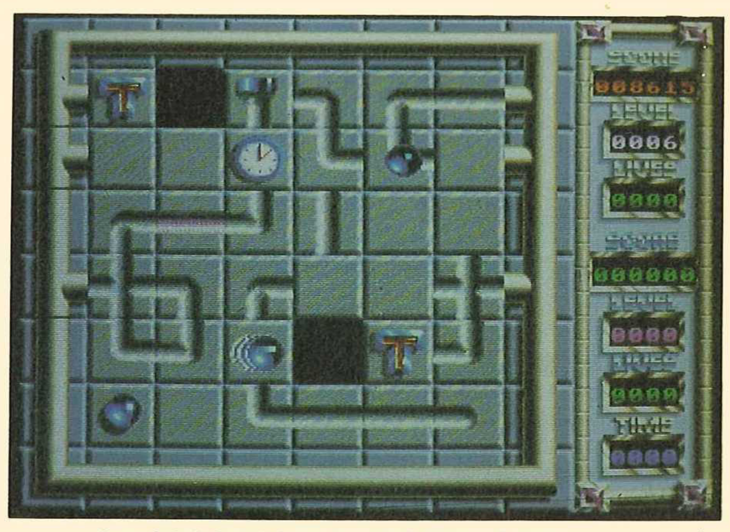
das Mißtrauen verflogen. Das Programm hält tatsächlich, was es verspricht: unglaublich komplex, sauber programmiert – einfach erste Sahne! Nur ein Beispiel: Bei Midwinter ist nicht nur die Grafik, sondern sogar der (Stereo-)Sound funktional; konkret bedeutet das, daß man seine Gegner nicht unbedingt sehen muß, wenn man sie abschießen will – in den meisten Fällen genügt es, sich an den feindlichen Geräuschen zu orientieren, um ins Ziel zu treffen! Rainbird ist es wirklich gelungen, einen Meilenstein der Softwaregeschichte zu produzieren – viele spannende Stunden vor dem Monitor sind garantiert! Hoffentlich wird dabei niemand schneeblind... (Udo Bartz)

Midwinter

Grafik:	84%
Sound:	72%
Handhabung:	81%
Spielidee:	90%
Dauerspaß:	91%
Preis/Leistung:	86%
Red. Urteil:	90%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 99,– DM
Hersteller: Rainbird
Bezug: CSJ Computersoft
Spezialität: Ein dicker Wälzer als Handbuch, aus dem auch das Paßwort abgefragt wird.

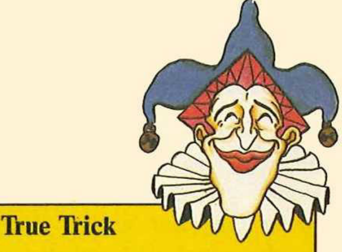
TRUE TRICK



Irgendwie habe ich heute 'ne ziemlich lange Leitung...

Demonware hat zur Abwechslung mal ein Spiel für die Tüftler unter uns herausgebracht, bei dem Kombinationsvermögen und geschickte Vorausplanung alles sind. Allerdings scheint man ein bißchen bei der Konkurrenz „abgespickt" zu haben...

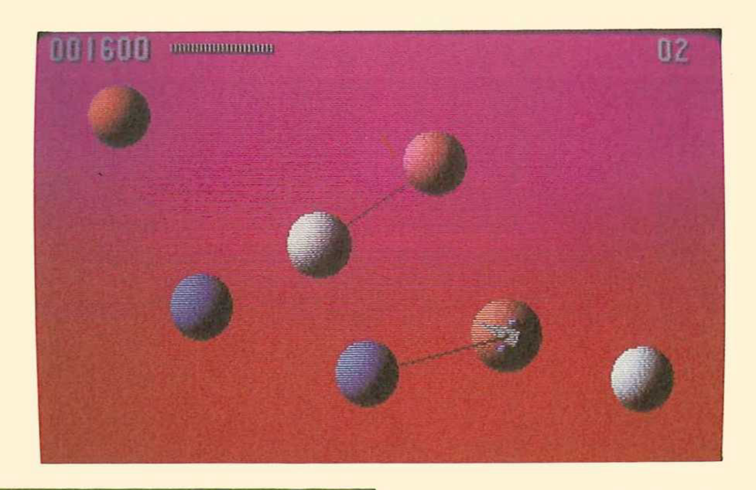
Der eine oder andere von Euch besitzt vielleicht noch eins dieser kleinen Plastikspielchen, bei denen man einzelne Felder zu einem Bild zusammenschieben muß. Diese Grundidee hat Demonware aufgegriffen und ein spaßiges Computergame daraus gemacht. Es geht darum, verschiedene mit Røhren verzierte Quadrate so zusammenzusetzen, daß eine durchgehende Leitung entsteht. Durch die saust dann, wenn alles gutgegangen ist, eine kleine Kugel ins Zielfeld. Die Sache klingt wiedermal viel einfacher, als die Praxis aussieht: Das Verschieben der Felder geht dank eines ziemlich knappen Zeitlimits nämlich in heller Panik vonstatten! Zum Glück tauchen gelegentlich Bonusquadrate auf, die mehr Leben, mehr Zeit und andere schöne Dinge spendieren. Es gibt insgesamt 100 Spielabschnitte, die durch 15 verschiedene Melodien soundmäßig untermalt werden.
Alles in allem ist Demonwares neueste Kreation ganz nett, hat aber Schwächen bei Grafik und Motivation. Daß es 100 Level gibt, ist zwar gut und schön, sie ähneln sich halt leider alle sehr! Hinzu kommt, daß True Trick eigentlich nichts anderes ist, als eine geschickte Mixtur aus „Sliding" und „Pipe Mania". Ein typischer Vertreter jener Sorte von Spielen, mit denen man sich zwar nicht stundenlang am Stück beschäftigt, die man jedoch immer wieder gerne für ein paar Runden hervorkramt. (C. Borgmeier)

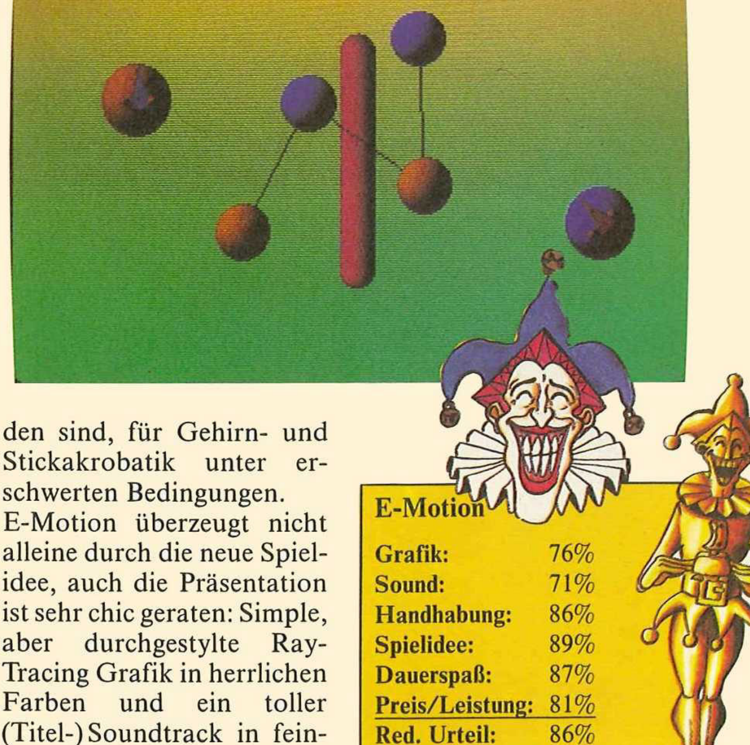


True Trick

Grafik:	62%
Sound:	65%
Handhabung:	71%
Spielidee:	28%
Dauerspaß:	64%
Red. Urteil:	64%

Für Experten
Preis: noch offen
Hersteller: Demonware
Bezug: Demonware Softwarehouse
Spezialität: Wer einen Partner zur Hand hat, darf auch zu zweit „tricksen" (nacheinander), die Highscores werden so oder so abgespeichert.





Krieg der Moleküle: E-Motion

Der Amiga Joker meint: Eine neue Spielidee, durchgestylt präsentiert: E-Motion hat das Zeug zum Knobel-Klassiker!

Assembly Line, die Jungs, die schon für „Interphase" und das geniale „Pipe Mania" verantwortlich zeichneten, haben sich eine neue Tüftelei ausgedacht: Ein Game, von dem Papa Einstein sicher begeistert gewesen wäre...

Jeder der insgesamt 50 Level bringt verschiedenfarbige Kugeln in den unterschiedlichsten Anordnungen auf den Screen, sobald zwei gleichfarbige zusammenprallen, verschwinden sie. „Abgeräumt" wird mit einer Stoßkugel, deren Bewegungsrichtung mit dem Joystick bestimmt wird. Sollten sich jedoch zwei verschiedenfarbige Kugeln berühren, so entsehen daraus kleine Bälle einer dritten Farbe. Sammelt man diese rechtzeitig ein, so erhält man Extra-Energie (Zeit); läßt man sie in Ruhe, entsteht eine zusätzliche neue Kugel! Außerdem sorgen das recht knappe Zeitlimit und zusätzliche Gemeinheiten wie z.B. Gummibänder, mit denen die Kugeln verbunden sind, für Gehirn- und Stickakrobatik unter erschwerten Bedingungen.

E-Motion überzeugt nicht alleine durch die neue Spielidee, auch die Präsentation ist sehr chic geraten: Simple, aber durchgestylte Ray-Tracing Grafik in herrlichen Farben und ein toller (Titel-)Soundtrack in feinstem 4-Kanal Stereo erfreuen Auge und Ohr. Auch ansonsten wurde alles für gehobenen Spielspaß getan: Es gibt drei verschiedene Bonuslevel, zwei Spieler dürfen gleichzeitig zur Sache gehen, und Erfolge bleiben der Nachwelt in einer hübschen Highscore-Liste erhalten. Anders gesagt: Ein Muß für den geschickten Knobel-Freak! (ml)

E-Motion

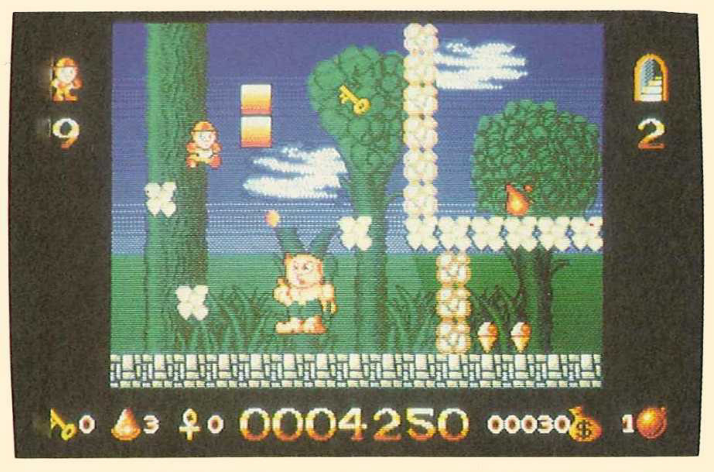
Grafik:	76%
Sound:	71%
Handhabung:	86%
Spielidee:	89%
Dauerspaß:	87%
Preis/Leistung:	81%
Red. Urteil:	86%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 69,– DM
Hersteller: U.S. Gold
Bezug: Gamesworld

Spezialität: In einem Menü können zahlreiche Parameter, wie Stick/Tastatur, „umgedrehte" Steuerung, Demo-, Trainings- und Spielmodus oder die Rotationsgeschwindigkeit der Kugeln verstellt werden.

Fäustlinge mit böser Überraschung: ... Kid Gloves

Was passiert, wenn ein kleiner Junge in der Sporttasche seines Großonkels kramt, darin ein paar uralte Boxhandschuhe findet und sie natürlich gleich anprobiert? Nun, in unserem Fall wird er ohnmächtig und wacht kurze Zeit später in der Steinzeit wieder auf...



Als der vorwitzige Knabe dort wilde Tiere und keulenschwingende Höhlenmenschen erblickt, hat er verständlicherweise nur noch den einen Wunsch: „Nix wie ab nach Hause!" Der Heimweg führt ihn von links nach rechts über den Screen; dabei begegnen dem kleinen Hüpfer überall fiese Monster, wilde Tiere und böse Menschen, die ihm die neun Bildschirmleben rauben wollen. Um seine Heldenhaut zu retten, hat er sogenannte Todesmünzen: Die tanzen nach ihrem Abschuß eine Weile auf dem Screen herum und erledigen zumindest die kleineren Gegner. Für die größeren Monster kauft er sich in einem der herumstehenden Geschäfte Laserpistolen, verbesserte Todesmünzen oder Zaubersprüche – die erforderliche Barschaft (Goldmünzen) findet man unterwegs.

Kid Gloves ist ein amüsantes Hüpf- und Laufspielchen. Sound und Grafik sind zwar nur durchschnittlich, dafür bietet das Game ordentlichen Spielspaß – dem Spieler wird nicht nur Geschick, sondern auch einiges an Strategie abverlangt. Positiv fiel außerdem die abwechslungsreiche Gestaltung der einzelnen Level auf: Alle zehn Bilder (insgesamt 50) wechselt die Zeitepoche. Wenn es also auch kein Hit unter den Jump-Games ist, besser gelungen als z.B. „Axel's Magic Hammer" ist Kid Gloves nach meiner Meinung allemal.
(C. Borgmeier)

Kid Gloves

Grafik:	59%
Sound:	63%
Handhabung:	72%
Spielidee:	42%
Dauerspaß:	71%
Preis/Leistung:	61%
Red. Urteil:	62%

Für Anfänger
Preis: ca. 84,– DM
Hersteller: Millennium
Bezug: Joysoft

Spezialität: Zwischen den einzelnen Bildern wird nicht gescrollt, sondern einfach umgeschaltet...

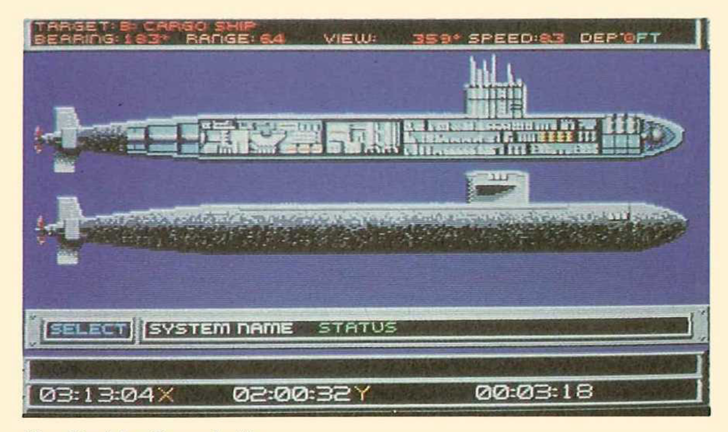


Allmählich mausert sich das Angebot für Tiefsee-Kapitäne auf dem Amiga. Damit sie nicht weiterhin alleine mit „Silent Service“ oder dem „Sub Battle Simulator“ unter der Meeresoberfläche dahindümpeln müssen, hat Electronic Arts seinen U-Boot Simulator jetzt endlich auch für unsere „Freundin“ umgesetzt.

Das Boot in der Neuauflage:
688 Attack Sub

Der Amiga Joker meint: Mit 688 Attack Sub wird jeder Freizeitkapitän zum Schrecken der Meere!

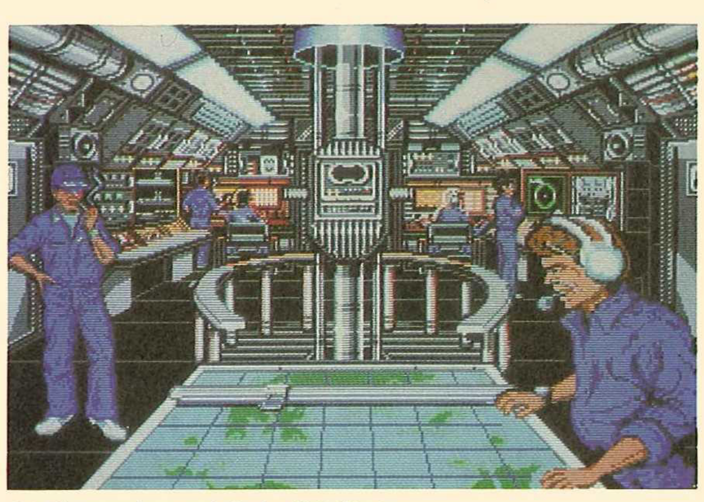
Das Interessanteste an diesem Game ist vielleicht, daß die simulierten U-Boote auf dem aktuellsten Stand der Technik sind. Zur Auswahl stehen ein amerikanisches Boot der Los Angelos-Klasse und ein russischer Alfa-Typ (hier tickern die Meldungen in pseudo-kyrillischer Schrift über den Screen!), die sich mit den insgesamt zehn Missionen rumschlagen dürfen. In den Booten ist alles in Kommando-Abschnitte unterteilt, die man von der Zentrale aus per Maus oder F-Tasten erreicht. Im einzelnen sind es: Funkraum, Periskop, Sonar, Waffen und Navigation. Ganz im Zeichen der neuen Zeit beherrschen Computer jetzt auch in den Tiefen des Ozeans das Geschehen, faule Freizeitkapitäne können auf Autopilot, Sonar- und Zielcomputer zurückgreifen. An Waffen gibt es außer den üblichen Torpedos auch (schnellere) Raketen und „Noisemaker“, die den Feind mit ihrem Krach ablenken sollen.
Die Simulation ist recht umfassend ausgefallen, d.h. man darf sich mit unzähligen Optionen auseinandersetzen, bevor es so richtig in die Schlacht geht. Das exzellente deutsche Handbuch sorgt aber dafür, daß dabei keine großen Probleme auftauchen; alle Funktionen werden mit Bildern und Auflistungen der verschiedenen Schiffstypen genauestens erklärt. Dazu gibt's eine schöne Einführung für unerfahrene Kadetten oder einen Schnellstart für altgediente Seebären – ach, wenn nur alle Handbücher so wären! Einziger Patzer ist die englische Liste der Tastaturbelegungen, was sich aber gerade noch verschmerzen läßt. Na ja, und das inzwischen reichlich veraltete Feindbild (Ost & West = Hund & Katz) ist auch nicht unbedingt jedermanns Geschmack...



Das Boot im Querschnitt.



Nicht schlecht, was? Ja, der Zielcomputer versteht sein Handwerk...



Die Kommandozentrale in der U.S. Version

Die verschiedenen Missionen steigern sich schön langsam im Schwierigkeitsgrad, Anfänger können darüberhinaus eine leichtere Spielstufe anwählen. Die Grafik ist ein bißchen lahm im Aufbau, aber sonst schon in Ordnung. Sound wird nur in minimalen Dosen geboten, was aber kein Wunder ist, oder habt ihr schon mal einen Fisch reden hören? So richtig auszusetzen gibt es eigentlich nichts an diesem Game, trotzdem fehlt ihm irgendwie die ganz große Klasse. Man kann nicht auf Patrouille gehen, und eine schicke Highscore-Liste wie bei „Silent Service“ habe ich auch vermißt – genauer gesagt, es läßt sich überhaupt nichts abspeichern! Die Modem-Spieloption ist bei der Konvertierung vom PC auf den Amiga leider auch verloren gegangen.
Dennoch: Wer auf Unterwasser-Simulationen steht, wird 688 Attack Sub sicher mögen, und bis „Red Storm Rising“ endlich fertig ist, muß man sich ja schließlich irgendwie die Zeit vertreiben! (mm)

688 Attack Sub

Grafik:	70%
Sound:	27%
Handhabung:	87%
Spielidee:	75%
Dauerspaß:	77%
Preis/Leistung:	73%
Red. Urteil:	78%

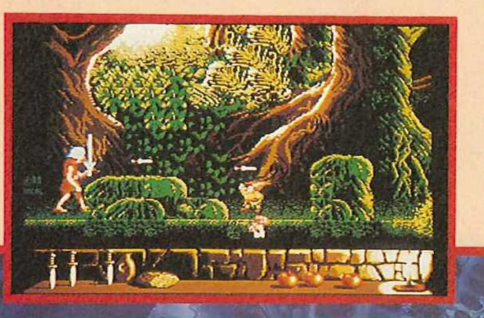
Variabel
Preis: ca. 89,– DM
Hersteller: Electronic Arts
Bezug: Frank Heidak

Spezialität: Wer den Luxus einer Festplatte sein eigen nennt, kann das Game darauf installieren; es gibt keinen Kopierschutz, nur Abfrage aus dem Handbuch. Der Gag mit der „Boss-Taste“ war allerdings am PC sicher sinnvoller...

UBI SOFT *stellt vor*

Sir FRED





Schwarze Magie in mittelalterlichem Gewand!

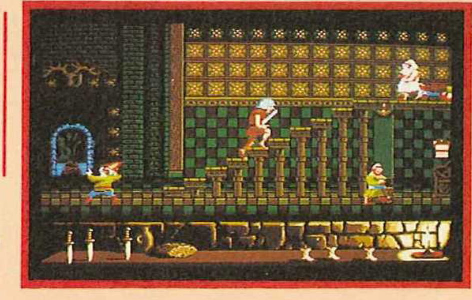


Tollkühne Kapriolen, dargeboten in märchenhaftem Szenario und untermalt von originellen Soundeffekten, bestimmen dieses Arcade/Actionspiel.



Mehr als 50 Spielszenen, rund hundert verschiedene Kobolde und Monster, phantastische Grafiken sowie die 3D - Tiefenvorstellung erhöhen Ihren Spielgenuß.

FRED Originalität in Perfektion!



The Legend



Vertrieb : Rushware Microhandelsges. mbH
Bruchweg 128—132
4044 Kaarst 2
Tél. 02101 / 607-0
Vertrieb Österreich : Karasoft, Darius
Vertrieb Schweiz : Thali AG

World CHAMPIONSHIP Boxing MANAGER

Ring frei für Goliaths neue Boxmanager-Simulation: Die zweite Veröffentlichung des jungen englischen Softwarehauses ist zwar kein Sieg durch KO, aber nach Punkten liegt sie ganz weit vorne in der Gunst der Schiedsrichter!

Der Amiga Joker meint:
Goliath kann mit dieser Boxmanager-Simulation einen klaren Sieg nach Punkten verbuchen!

Nach einem beeindruckenden Vorspann kann sich der tatendurstige Jungmanager von seiner kessen Sekretärin per Karteikarte ein paar hoffnungsvolle Boxtalente zeigen lassen. Hat er einen davon ausgewählt, geht's an die Arbeit: Man muß sich überlegen, gegen welchen Gegner man als erstes antritt, und mit dessen Manager einen Kampf vereinbaren; außerdem braucht man das OK von einem der beiden Weltboxverbände (FWB/WCIB). Während der eigene Schützling dann im Kraftraum schwitzt, kann man über die Höhe der Börse verhandeln, einen Spion zum Auskundschaften losschicken (wenn er erwischt wird, gibt's allerdings was auf die Nase!), für sportmedizinische Betreuung sorgen, und so manches mehr. Am „Tag X" sitzt man natürlich mit am Ring und versucht, durch geschicktes Variieren der Kampftaktik den Gegner in die Knie zu zwingen.

Das Game ist für eine Managersimulation ungewöhnlich gut präsentiert; die (teilweise sogar animierte) Grafik reicht schon fast an Cinemaware-Spiele heran, sie ist nur etwas gröber und nicht ganz so umfangreich. Der Simulations-Charakter (Realismus!) kommt recht ordentlich 'rüber, die Boxer können sich z.B. beim Training verletzen oder Foulschläge im Kampf austeilen. Trotz der Komplexität des Spiels ist die Bedienung simpel und nur gelegentlich ein bißchen umständlich; abgesehen von der anfänglichen Namenseingabe wird alles mit der Maus erledigt. Auch die Statistiken sind logisch und übersichtlich aufgebaut.

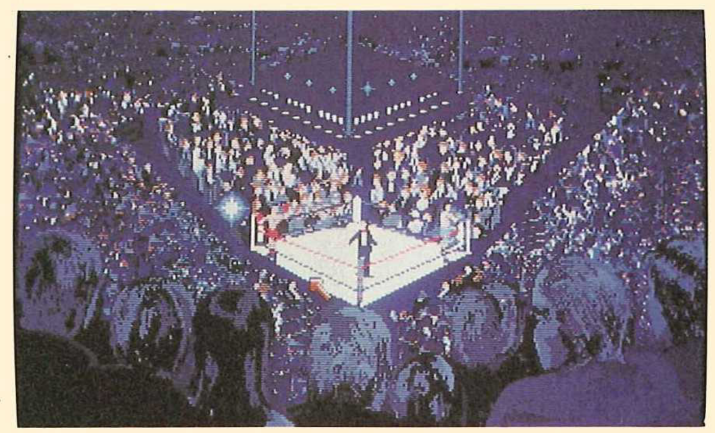
Ein paar Schattenseiten hat das Ganze natürlich auch; so kann man nur einen Boxer managen, es gibt keine Musik, sondern nur wenige (erträgliche) Effekte und vor allem: Beim Kampf selbst ist man nur Zuschauer, eigentlich sogar nur Zuhörer, denn alles was es dabei auf dem Screen zu sehen gibt, sind zwei Journalisten, die das Geschehen kommentieren. Für eine Managersimulation ist ein richtiger Action-Teil zwar nicht unbedingt erforderlich, aber lustiger wär's halt schon gewesen!

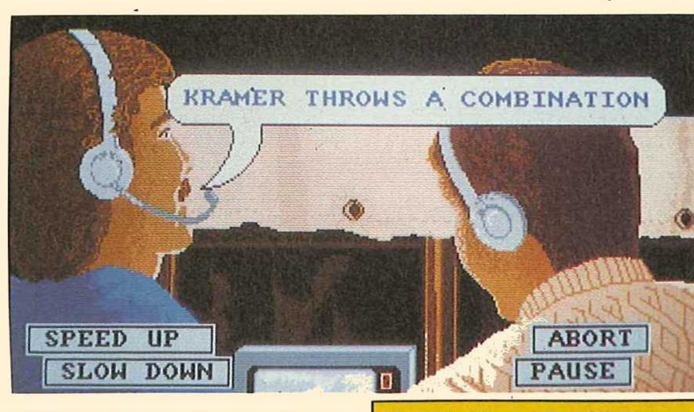
Trotz dieser kleinen Schönheitsfehler ist WCBM das derzeit wohl beste Boxspiel für den Amiga. Für die langanhaltende Motivation sorgen vor allem die sogenannten A.I. Gegner („Artificial Intelligence"), was im Klartext bedeutet, daß über Sieg oder Niederlage nicht einfach durch Vergleich der Kampfwerte oder der Listenplazierung entschieden wird. Es kommt vielmehr auch ganz entscheidend auf die richtige Taktik während des Fights an! Wer seinen Gegner z.B. dadurch überrascht, daß er es in den ersten Runden eher zurückhaltend angeht und dann plötzlich auf bedingungslosen Angriff umschaltet, hat schon fast gewonnen...

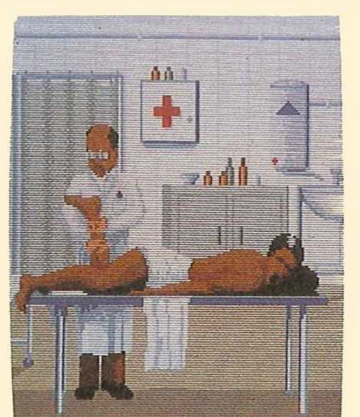
Dennoch: Bis zum ersten Titelgewinn ist der Weg weit, es ist bekanntlich noch kein Rocky vom Himmel gefallen. Wer sich also erstmal darauf einläßt, seinen Schützling ganz nach oben zu boxen, erhält eine Menge Unterhaltung für sein Geld! (mm)

Spezialität: Kein Kopierschutz, Paßwortabfrage, englische Anleitung. Nur ein Spielstand pro Disk abspeicherbar!









World Championship Boxing Manager

Grafik:	79%
Sound:	58%
Handhabung:	74%
Spielidee:	83%
Dauerspaß:	81%
Preis/Leistung:	79%
Red. Urteil:	80%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 69,– DM
Hersteller: Goliath
Bezug: Frank Heidak



Knights of the Crystallion

Vor unendlich langer Zeit durchstreifte eine riesige Seeschlange unseren noch jungen Planeten. Wegen ihrer übermäßigen Freßgier dick und schwerfällig geworden, blieb sie in einem ausgetrockneten Flußbett hängen und verendete kläglich. Jahrhunderte später zog das Volk der Orodrim dort vorbei und erwählte das von der Sonne ausgebleichte Skelett zu seiner neuen Heimstatt. Die Priester der Orodrim, die dem Gott Tsimit dienen, fanden in dem versteinerten Monsterhirn Kristalle, aus denen sie ein magisches Pferd formten: das Crystallion. Nur wer sich in einer Reihe von langen und schwierigen Prüfungen als würdig erwiesen hatte, Ritter des Crystallion zu werden, durfte fortan die Regierungsgeschäfte der Orodrim übernehmen. Und genau das ist der Wunsch eines ehrgeizigen Mitglieds der Adreni-Familie, in dessen Rolle der Spieler schlüpft. Wie sehen die Prüfungen nun aus?

Nach dem Vorspann, der mit Ray Tracing-Grafiken aufwarten kann, gelangt man in das Hauptmenü mit fünf verschiedenen (Spiel-)Optionen: Ein Mausklick auf „Haresh" befördert einen an den heimischen Herd der Adrenis; hier legt man die Preise für die Waren fest, die von der eigenen Sippe produziert werden, beteiligt sich an Hilfsaktionen für andere Familien und opfert dem Tsimit (sehr wichtig!). Kurz gesagt, handelt es sich bei diesem Teil um eine einfache Wirtschaftssimulation – die verschiedenen Einstellungen können (bei Bedarf) auch dem Wechsel der Jahreszeiten angepaßt werden.

Aber wir fühlen uns ja schließlich zu höheren Dingen berufen, also kehren wir wieder zurück ins Menü: Um die telepathischen Fähigkeiten zu schulen, muß das „Deketa"-Spiel geübt werden; das ist im Prinzip nichts anderes als das gute alte „Memory", nur mit Zahlenkarten. Wenn die telepathischen Kräfte dann zunehmen, kann man die Ziffern nebelhaft durch den Kartenrücken schimmern sehen. Leider steigt auch der Schwierigkeitsgrad ständig an: die Karten werden nämlich untereinander vertauscht, und zwar umso schneller, je besser der Spieler wird. Überhaupt fangen alle „Einzelspiele" sehr einfach an, werden dann aber fortlaufend schwieriger – man kann allerdings alles erstmal in Trockenübungen ausprobieren.

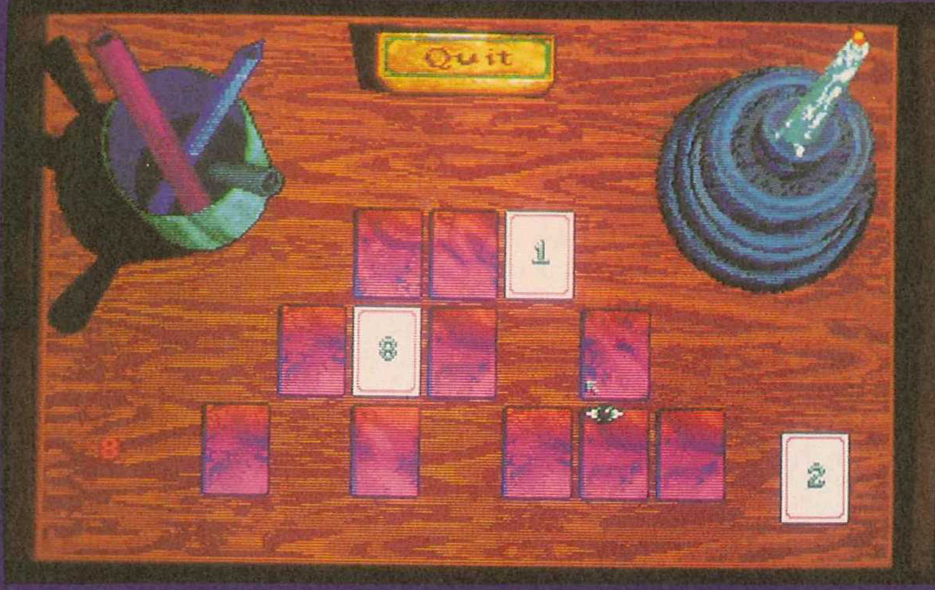
Zur Stärkung des strategisch-logischen Denkens dient „Bosu", ein entfernt an „Mühle" erinnerndes Brettspiel. Jeder Spieler (du und der Amiga) erhält sechs Glaskugeln, die abwechselnd auf das Brett gesetzt werden; wer zum Schluß die meisten freien Verbindungen zwischen seinen Kugeln hat, gewinnt das Spiel. Man sollte schon ein bißchen Zeit in die Erlernung der besten Strategien investieren, da das Bosu-Brett im weiteren Spielverlauf mit schöner Regelmäßigkeit wieder auftaucht. Aber wer erstmal den Dreh heraus hat, gewinnt praktisch immer (zumindest dann, wenn der Gegner den ersten Zug hat).

Bevor wir nun endlich zur Hauptsache kommen, werfen wir noch schnell einen Blick auf „Proda". Ein einfach

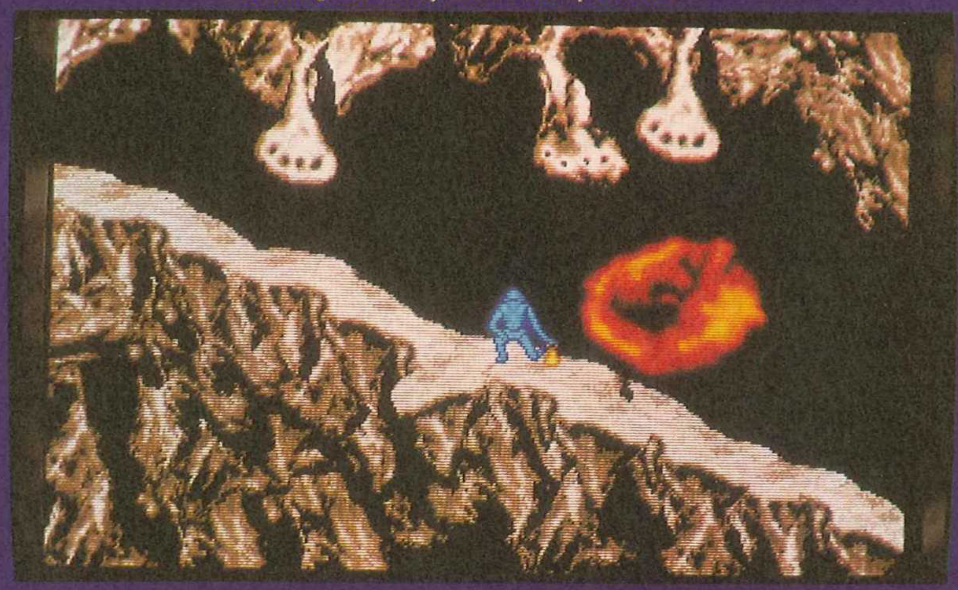


Tsimit: Auf Sammeltour im Höhlen-Labyrinth.





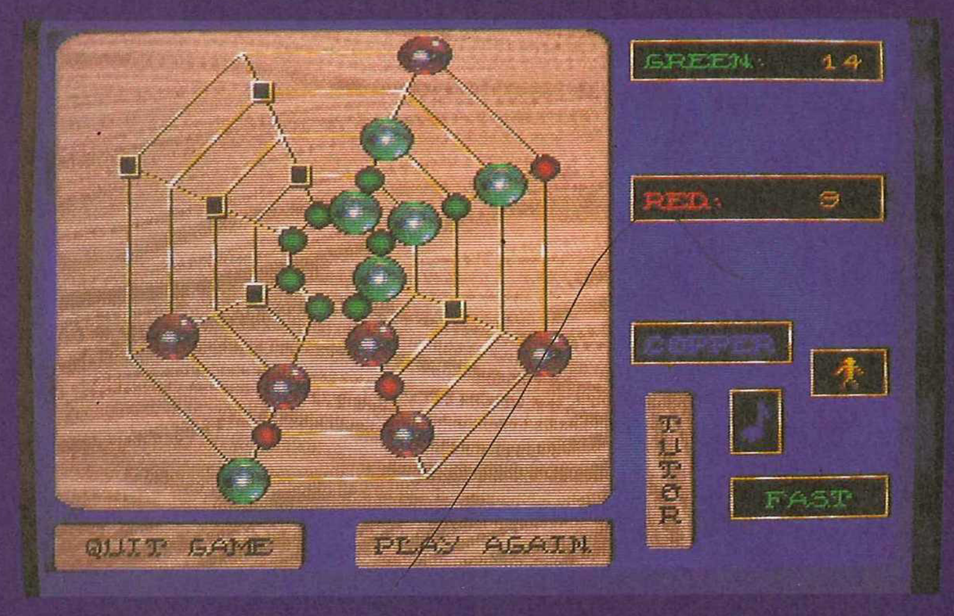
Deketa: Quasi eine mystische Memory-Variante



Das ist kein Spiel – das ist eine Zivilisation! Der markige Spruch aus dem Presseinfo läßt schon erahnen, was hier auf einen zukommt. Bill Williams, langjähriger Cinemaware-Designer und Schöpfer von „Sinbad and the Throne of the Falcon", präsentiert für US Gold eine neue Generation von Computerspielen: die Kultursimulation.



Teile der Tsimit-Höhlen sind in stimmungsvolle Finsternis getaucht ...



Bosu: Fast wie Mühle, nur anders!



Haresh: Auch Skelettbewohner treiben Handel!



Proda: Nur wenn die Kristalle richtig liegen, fließt die Power!

gemachtes, aber schwierig zu beherrschendes Geschicklichkeitsspielchen, bei dem man Kristalle zu kleinen Gruppen ordnen muß. Natürlich wird das (unter Zeitdruck!) kunstvoll aufgebaute Werk andauernd wieder durcheinandergebracht, so daß man dabei ganz schön ins Schwitzen kommt. Aber auch hier ist wieder Übung die halbe Miete, und wer keine Erfolge vorweisen kann, hat auch keine Chancen, jemals Kristallritter zu werden.

Bleibt noch „Tsimit" übrig, gewissermaßen die Höhle des Löwen. Zunächst gilt es, den örtlichen Wächter zu überzeugen (Bestechung!), dann erhält man seinen Kristallanzug, der dreimalige Wiederbelebung garantiert. Sodann durchstreift man ein urzeitlich anmutendes Höhlen-Labyrinth und sammelt soviele Kristalle wie möglich ein. Mit der rechten Maustaste wird eine Laufmarke gesetzt, um das Sprite zu bewegen, mit der linken feuert man Plasmakugeln ab. Fliegende und watschelnde Gegner tauchen anfangs selten, später dafür in rauhen Mengen auf. Diese Sammeltour muß insgesamt viermal absolviert werden; hat man schließlich alle Prüfungen erfolgreich hinter sich gebracht, gibt's zur Belohnung eine zauberhafte Animation des freigewordenen Crystallion-Pferdes.

Knights of the Crystallion ist tatsächlich etwas anders als die anderen Spiele – eine (merkwürdige) Welt für sich. Wenden wir aber trotzdem mal unsere althergebrachten Bewertungskriterien darauf an: Die Animationen sind fließend, die Grafiken hätte ich mir etwas detaillierter gewünscht. Gescrollt wird nicht, die Screens werden jeweils umgeschaltet. Die außergewöhnliche musikalische Untermalung erzeugt eine Stimmung wie auf einem orientalischen Basar – abschalten läßt sie sich nicht, wem's auf die Nerven geht, der muß halt am Lautstärkeregler drehen. Die Maussteuerung funktioniert tadellos, zur Handhabung fällt mir auch sonst nichts Böses ein. Da man das Spiel auf keinen Fall in einer Sitzung beenden kann, ist eine Save-Option selbstverständlich.

Auf den ersten Blick mutet diese „Spielesammlung" etwas konfus und zusammenhanglos an, doch nach einer gewissen Eingewöhnungszeit kommt man sehr gut mit allem klar: Die grundverschiedenen Einzelteile fügen sich dann zu einem logischen und unterhaltsamen Puzzle zusammen. Fazit: Endlich mal eine wirklich neue und ausbaufähige Spielidee – hoffen wir, daß noch mehr dieser „Kultursimulationen" auf uns zukommen! (wh)

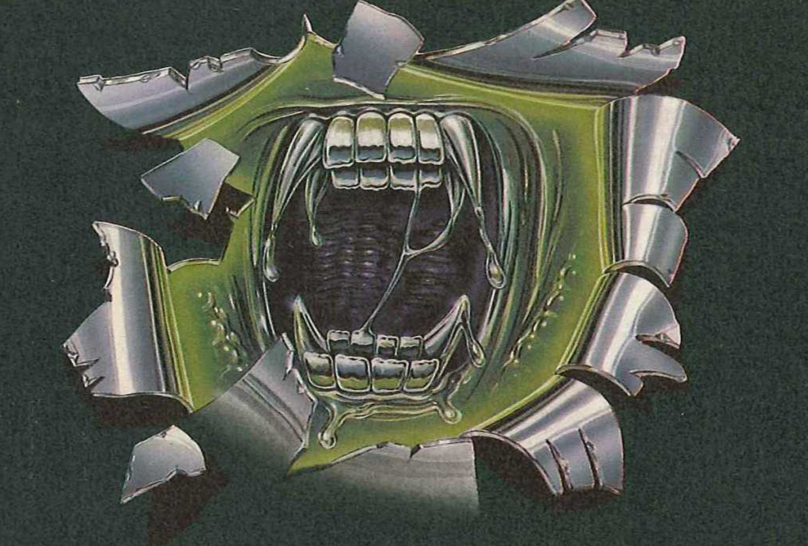
Knights of the Crystallion

Grafik:	69%
Sound:	74%
Handhabung:	78%
Spielidee:	90%
Dauerspaß:	72%
Preis/Leistung:	70%
Red. Urteil:	73%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 99,– DM
Hersteller: U.S. Gold
Bezug: Gamesworld

Spezialität: Zwei Disketten, Zweitlaufwerk wird unterstützt. Spiel und Anleitung sind derzeit nur in Englisch erhältlich. Gelegentlich wird ein Paßwort (als kleines Geschicklichkeitsspielchen getarnt) abgefragt.





Ein markiger Titel, drei verschiedene Autos zur Auswahl, ansehnliche Grafiken und viel, viel Wüstensand – das sind die Zutaten, aus denen der französische Label Tomahawk sein neues Rallye-Spektakel zusammengebraut hat.





Zur Begrüßung gibt's eine fremdländische Sprachausgabe, mittelprächtige Musik und ein äußerst bescheidenes Titelbild – wer will schon einen Stoßdämpfer in Großaufnahme sehen? Aber das kann einen echten Rallye-Piloten natürlich nicht erschrecken, und so suchen wir uns halt die passende Karre aus: Ein solider, relativ langsamer Serienwagen, eine aufgemotzte, aber etwas reparaturanfälligere Version und ein superschneller Rennflitzer stehen zur Wahl. Ist die Entscheidung gefallen, findet man sich auch schon am Steuer wieder...

Die Screen-Aufteilung ist durchaus gelungen: Zwischen dem (bei Lenkvorgängen animierten) Fahrer und dem Co-Piloten befinden sich der Tacho, ein elektronischer Kompaß, sowie der Streckenplan, auf dem auch die jeweiligen Positionen der Konkurrenz zu sehen sind. Ein Balken symbolisiert den Grad der Beschädigungen am Wagen; sollte das Maximum überschritten werden, gibt's eine Zeitstrafe, und man wird zum nächsten Etappenziel geschleppt. Der weitaus größte Teil des Screens ist jedoch dem Ausblick aus der Fahrerkanzel vorbehalten, wo man die heranzischende Wüstenlandschaft samt gegnerischen Fahrzeugen und Wegmarkierungen (kleine Steinchen) in ordentlicher, wenn auch nicht gerade aufregender 3D-Grafik bewundern darf.

Bei Ankunft an einem der insgesamt sechs Etappen-Ziele bekommt man eine Zeitkarte zu sehen – die Reihenfolge des Einlaufs entscheidet über die Startposition für den nächsten Streckenabschnitt. Ehe es dann weitergeht, darf man sich noch am Anblick verschiedener und teilweise sogar animierter Zwischenbilder ergötzen (sehr stimmungsvoll!). Die zweite und die vierte Etappe sind Sonderprüfungen, hier gilt es mutterseelenalleine einen Orientierungslauf gegen die Uhr zu bestehen.

Paris Dakar ist ein Game mit viel Licht und ebensoviel Schatten: Die hübsche Grafik und vor allem die Möglichkeit, abseits der eingezeichneten Strecke nach Abkürzungen zu suchen, sorgen für echtes Rallye-Feeling – das ewige Gehoppel, sollte man über eines der zahlreichen Hindernisse (Tierskelette, alte Kanister, Sandhügel, etc.) düsen, setzt sogar noch eins drauf! Nur leider ist das Game geradezu kindisch einfach, die Stick-Steuerung verfügt noch nicht einmal über eine Schaltung. Hinzu kommt der schwache Sound (brumm, brumm); einzig die Musikeinlagen an den Etappenzielen konnten gefallen. Und die schwarzen NTSC-Streifen an den Bildschirmrändern hätten sicher auch nicht sein müssen...

Alles in allem ist Paris Dakar also ganz gute Computer-Unterhaltung für Rennspiel-Neulinge, die ein leichtes aber stimmungsvolles Game suchen. Nicht mehr, aber auch um keinen Deut weniger! (ml)



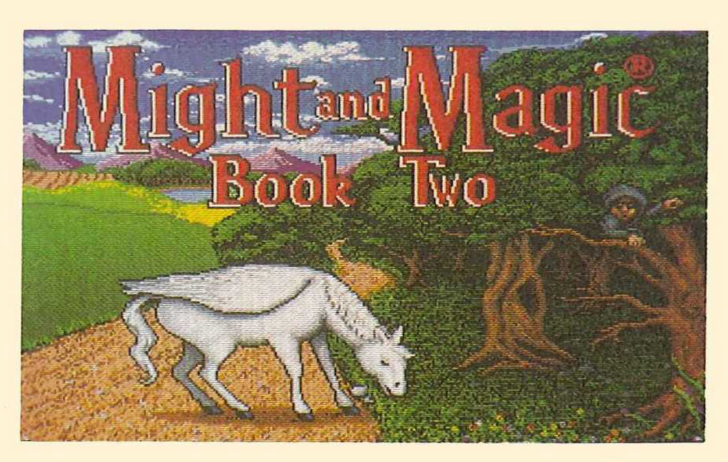
Na, wenn die Dame kein lohnendes Etappen-Ziel ist...!

Paris Dakar 90

Grafik:	70%
Sound:	64%
Handhabung:	62%
Spielidee:	69%
Dauerspaß:	60%
Preis/Leistung:	57%
Red. Urteil:	63%

Variabel
Preis: ca. 84,– DM
Hersteller: Tomahawk
Bezug: Bomico

Spezialität: Bei eingeschalteter Speichererweiterung führte oft erst der zweite Ladeversuch zum Erfolg. Die typisch französische Farbcode-Abfrage durfte natürlich auch hier nicht fehlen.





Vorsicht: Dieser Gartenzwerg hat's in sich!

Der zweite Teil von U.S. Golds „mächtigem und magischem" Rollenspiel präsentiert sich am Amiga ganz im Stil von „Bard's Tale" und „Alternate Reality". Ein neuer Star am Rollenspiel-Himmel?





Ja, hallo: Frankie persönlich!

Um es gleich vorwegzunehmen – nicht so ganz! Die Charaktererschaffung ist stark an das „D & D"-System angelehnt: Neben den üblichen Parametern, wie STR, INT, WIS, LUCK etc., müssen für jedes Party-Mitglied Beruf und Gesinnung (gut, böse, neutral) festgelegt werden. Es werden mindestens sechs Charaktere benötigt, die man aus acht verschiedenen Standardklassen (Krieger, Dieb, Priester...), und fünf unterschiedlichen Rassen auswählen kann. Zusätzlich lassen sich für die „Dreckarbeit" Söldner anwerben – die Jungs bestehen allerdings auf prompte Bezahlung. Hat man die langwierigen Vorbereitungen hinter sich gebracht, wird die aktuelle Truppe zusammengestellt und in eines der städtischen Inns geschickt.

Die Aufgabe des Spielers besteht darin, das geliebte Heimatland „Cron" vor Sheltem, einem Finsterling aus einer anderen Dimension, zu erretten. Im Klartext: möglichst viele Monster erschlagen, Unmassen von Gold einsammeln und allerlei Rätsel lösen. Angesichts der überaus zahlreichen Monster (150 verschiedene!) ist es gar nicht so leicht, seine Charaktere am Leben zu erhalten. Regelmäßig Spielstände abzuspeichern (nur in den Inns möglich) ist hier mal wieder echt notwendig. Dafür ist das Spielprinzip recht einfach: Immer feste druff! Erfolgreich bestandene Kämpfe versorgen die Party mit Gold und Erfahrungspunkten; was wiederum die Grundlage für mehr Waffen, verbesserte Ausrüstung und damit den Aufstieg in höhere Level bildet. Den Zauberkundigen stehen natürlich etliche magische Sprüche zur Verfügung, für deren Anwendung neben ausreichend Spellpoints, zum Teil auch Edelsteine benötigt werden. Angenehmerweise ist man zum flotten Vorankommen weder auf die Location-Sprüche, noch auf die eigenen zeichnerischen Fähigkeiten angewiesen: Auto-Mapping heißt das Zauberwort!

Gesteuert wird die Abenteurer-Gruppe ausschließlich mit dem Keyboard; sämtliche Aktionen (und derer gibt es viele!) werden ebenfalls per Tastendruck eingeleitet. Das Kampfsystem bietet zwar umfangreiche Möglichkeiten, aber das epidemieartige Auftreten von Monstern trübt den Spielspaß doch gewaltig – allzuviel ist einfach ungesund!

Auf den beiden Disketten ist eine komplette Welt mit fünf Städten, Schlössern und Feinden satt enthalten. Die grafische Umsetzung ist nur bei den animierten Gegnern wirklich gut gelungen, der magere Screenaufbau läßt hingegen eher C 64-Feeling aufkommen. Sound wird in der englischen Anleitung zwar versprochen, unser Testmuster war aber leider noch schweigsam. Auch das Spiel ist komplett in englisch, was aber keine großen Schwierigkeiten bereitet.

Might and Magic II ist insgesamt kein schlechtes Game, nahrhafte Durchschnittskost für ausgehungerte Schwertschwinger halt. Wer den großen Rollenspiel-Knüller erwartet hat, wird zwar etwas enttäuscht, aber es muß ja bekanntlich nicht immer Kaviar sein... (wh)

Might and Magic II

Grafik:	66%
Handhabung:	57%
Spielidee:	41%
Dauerspaß:	71%
Red. Urteil:	67%

Für Fortgeschrittene
Preis: noch offen
Hersteller: New World Computing
Bezug: noch offen

Spezialität: Kein Kopierschutz, HD-Installation möglich, amerikanische Tastaturbelegung, laaange Ladezeiten.

RUHMESHALLE



Und wieder ist es soweit! Sicher seid Ihr schon gespannt wie ein Regenschirm, ob heute endlich auch Euer Name in der Ruhmeshalle steht. Also, viel Glück, gehen wir's an:

Up & Down

Ein Amiga-Game erhält:
Michael Müller, Wendlingen
Andreas Otto, Selm
Oliver Malenke, Günzenhausen
Ein Joker-Shirt gewinnt:
Tobias Angerer, Passau
Jens Heindrichs, Arnsberg
Peter Hochberger, Dillingen

Stromausfall

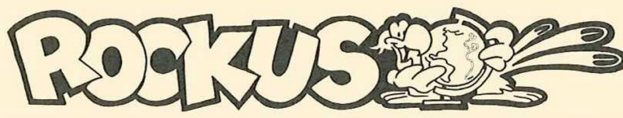
Die Science-Fiction Simulation Perry Rhodan geht an:
Sascha Penshorn, Mönchengladbach
Auf Cthulhus Spur, das Horror-Rollenspiel, bekommt:
Roger Kropf, Bern, Schweiz

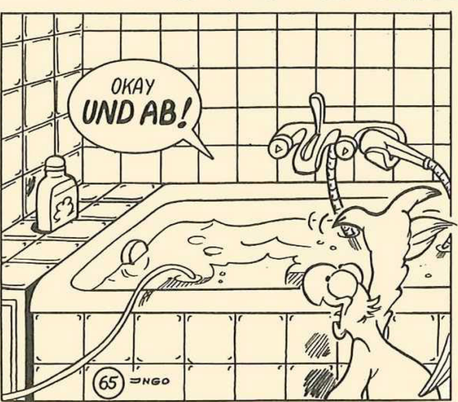
Das exklusive Ariolasoft-Rätselspiel

Die Lösung unseres Silbenrätsels war soooo schwer, daß Ihr sie ausnahmslos alle erraten habt. Trotzdem – der Ordnung halber – hier die richtige Antwort: Ariolasoft. Sehr einfallsreich, nich'?! Alsdann, schreiten wir zu den Gewinnern.
Den 1. Preis und damit 10 (!) Spiele der Spitzenklasse, ein Video, ein Frisbee und ein T-Shirt erhält:
Jörn Linster, Wallerfangen
Für den 2. – 6. Platz gibt's ebenfalls Video, Frisbee und T-Shirt, sowie noch zwei signierte Games, und das haben gewonnen:
Sven Mahnke, Hamburg
Heiko Staab, Hoppstädten
Au Dao, Sindelfingen
Rudolf Bratschitsch, Innsbruck, Österreich
Agnes Rufener, Bern, Schweiz
7. – 10. Platz: Video, T-Shirt, Frisbee und je ein signiertes Game geht an:
Dusan Barac, Heusenstamm
Timo Kwiatkista, Michaelstadt
Michael Filkorn, Heppenheim
Raphael Haefeli, Döttingen, Schweiz
Unseren einzigartigen Platz 11 mit einem signierten Game, Hewson Badges und Larry-Postkarten gewinnt:
Matthias Bahnsen, Glinde
Last not least, die Plätze 12 – 20 belegen:
Wolfgang Driesen, Werschau
Gernot Krickl, Gaubitsch
Stefan Nikolaus, Darmstadt
Karin Bühler und Richard Kramer, Weil der Stadt
Fabian Beutin, Berlin
Jürgen Halboth, Rottmar, DDR
Wang Long, Badgastein, Österreich
Lutz Busko, Gerlingen
Iwan Gasser, Isenthal, Schweiz

Es läuft noch ...

...der große Magic-Bytes Seefahrer-Wettbewerb. Und zwar bis zum 1. Mai 90. Da gibt's also kein langes Zögern, denn eh' Ihr Euch verseht, ist's auch schon zu spät. Also ran an den Griffel – gefragt sind drei Magic-Bytes Spiele samt dem aktuellen Preis.
Ach ja: Bei unserer Joker-Galerie gibt's zwar außer Ruhm und Ehre nichts zu gewinnen, wer aber dennoch einmal seine Kunstwerke (Zeichnung, Comic, Demo, Gedicht, was weiß ich...) einer staunenden Öffentlichkeit präsentieren möchte – nur immer her damit!
Wie immer wünschen wir allen viel Glück und gratulieren den Gewinnern. Bis zum nächsten Monat – same time, same place...









KLEINanzeigen

Hardware

Verkaufe C 64 + 1541 II + 1531 + F.-Monitor 1702 + 3 Handbücher + 3 Joysticks + Disklocher + Originalspiele. TOP-Zustand! 1A! Wie neu! Preis: DM 750.- VB, Tel: 02227/2365. Verkaufe außerdem: CBS Spielekonsole + Spiele + Joystick + Converter (damit ist die Abspielung von Atari VCS Spielen möglich, auch v. Parker u. Activision-Spiele). Preis: DM 180.-! Ebenfalls TOP-Zustand

Verkaufe C 64 II + Floppy 1541 II + Farbmonitor Philips CM 8802 + 50 Leerdisks + diverses Zubehör. Kaum gebraucht für DM 700.- (NP: ca. 1300.-) Tanja Rothe, Bernwardstr. 8, 3226 Westfeld. Tel: 05065/8272

Suche gebrauchten A2000. Bitte 100% O.K. Tel: 08573/1352

Verkaufe 5,25" Floppy! Durchgeschliffener Systembus, 40/80 Tracks Umschalter, abschaltbar, kaum gebraucht. Preis auf Anfrage. Verkaufe KultOriginal für DM 35.-. Tel: 06461/8191 (Thomas) am besten zwischen 12.00 und 14.00 Uhr

Verkaufe C 64 + Floppy + Action Replay + MK-VI + Bücher + Karten + Pokes + 2 Diskettenboxen + 3 Originalspiele gegen Höchstgebot! Bitte keine Anrufe! Marc Roos, Stettiner Str. 4, 3501 Edermönde/Besse

Verkaufe 512 KB Speichererweiterung + Dungeon Master (kompl. dt.), 1 Monat alt, für DM 250.-. Philipp Klan, Dorfäcker 26, 7952 Dürnau. Tel.Nr. angeben, ich rufe zurück!

Verkaufe Speichererweiterung für A500 + Uhr, abschaltbar, neu für DM 240.-. Tel: 05361/78482

Amiga 500 + Megabyte + 2 externe Laufwerke (3,5" und 5,25") + 100 Disketten pro Laufwerk + 2 Joysticks + 2 Mousepads + HF-Modulator abzugeben. VB: DM 1600.-. Tel: 02841/504274 ab 14.00 Uhr

Austria!! 512KB RAM-Erweiterung (m. Ein/Aus Schalter) für A500. Neu!! Für nur DM 199.- (noch 6 Monate Garantie). Tel: 05574/22249 (Thomas) Austria!

Suche Kickumschaltplatine von V1.2 auf V1.3 incl. Rom V1.3. Preisvorstellungen an: Gerald Partzsch, Altrheinstr. 17, 6800 Mannheim 31. Tel: 0621/755845

Das Disk-Coder-Modul!! Es codiert jede Disk so, daß keiner die codierte Disk ohne das Modul laden kann. Ohne Modul 100% unmöglich! DM 40.-. Externes Laufwerk nötig! Bei Info Rückporto! Murad M'Barki, Bergstr. 218, 4370 Marl

Verkaufe Handy Scanner (Cameron) für Amiga! 16 Graustufen. Fast neu, mit Software. NP: DM 990,-; VB: 700,-. Tel:07231/62173 ab 18.00 Uhr (Wolfgang)

Verkaufe Amiga 500 m. HF Modulator und 70 Disks neuester Software für DM 700.-. Tel: 02630/2600 (ab 17.00 Uhr)

Verkaufe TV-Modulator (unbenutzt). Tel: 0541/17981 ab 18.00 Uhr

Software

Tausche Original-Software: North & South, Super Wonderboy in Monsterland, Lords of the Rising Sun, u.a.! Tel: 07391/6709 außer Di und Do von 14.00 bis 17.00 Uhr. Marcus

Amiga! Suche Demos und Intros, Anwender Programme. Christian Lieven, Postfach 7133, 5030 Hürth 7

Kaufe und tausche Amiga-Games! Send Lists to: Jörg Engesser, Weidenstr. 72, 2940 Wilhelmshaven. Be fast! Only cool stuff!!

Suche Tauschpartner für C 64! Habe Spiele wie: Mr.Heli, Double Dragon II, Ninja Warriors, Fire Power, Super Wonderboy, New Zealand Story, Indy II, Hard'n'Heavy,.... Schreibt an: Michael Adlkofer, Auf dem Leimen 15, 6718 Grünstadt

PD für Amiga. Riesige Auswahl und niedrige Preise. Kostenloser Katalog auf Disk bei: Michael Möller, Sanderstr. 16, 2843 Dinklage. Tel. 04443/2457 ab 14.00 Uhr

Verkaufe Amiga-Originale mit Verpackung. Alien Syndrome, Hostages, Falcon F-16, Populous, Silkworm, X-Out (sehr billige Preise!). Ruft mich nach 15.30 Uhr an. Habe auch C 64 Originale. Target Renegade, Gryzar und Predator. Thomas Eschmann, Mainstr. 19, 4047 Dormagen. Tel: 02106/62257

Hilfe!! Bin in Spiele-Not! Software aller Art für A500 gesucht! Nur Originale! Schickt Listen bitte schnellstens an: Stefan Dorscht, Mühlgasse 2, 8615 Melkendorf. Tel: 09505/7652. Mo – Fr von 14.00 bis 16.00 Uhr

Verkaufe Original Indiana Jones III Adventure mit Anleitung (DM 45.-) und Safari Guns (DM 40.-). Matthias Habig, V.-Droste-Hülshoff-Str. 7, 4740 Oelde. Tel: 02522/4777

Halley Projekt Original von Mindscape gesucht! Zahle bis DM 50.-. Call: 0906/22386. Keine Raubkopien!

Verkaufe Amiga-Originale: Space Harrier II (DM 35.-), North & South, X-Out, Great Courts, Conqueror und Knight Force (je DM 40.-), Treasure Island Dizzy (DM 25.-), Larry II und Aquanaut (noch verschweißt, da doppelt – je DM 50.-). Kaufe auch Amiga Originale! Tel: 05191/12923 (Maik)

Billiger geht's nicht mehr! Verkaufe Populous Prom. Lands für nur DM 30.- wg. Doppelschenkung. Tel: 089/8503831

Verkaufe Originale: Strike Force Harrier für SFR 40.- und Stadt der Löwen für SFR 70.- (brandneu)! Tauschmöglichkeiten! Wendet Euch an: Samuel Hug, Stüdlerstr. 6, CH-8913 Ottenbach, Schweiz

Verkaufe Original-Spiele: Maniac Mansion dt. (DM 40.-), Hostages (DM 20.-), Personal Nightmare (DM 40.-), Indiana Jones Adv. dt. (DM 40.-). Tel: 02331/631376 (Kai)

Schüler sucht verzweifelt... Indiana Jones III Adv., Sim City (512K), It came from the Desert, Jagd auf Roter Oktober (dt.), Larry II ... für wenig Geld (DM 20,- bis 40,- pro Spiel). Bitte nur Originale! Call: 09505/7652 Mo bis Fr von 14.00 bis 16.00 Uhr (Stefan)

Die Gelegenheit! Originaldisketten von: Xenon II, Bionic Commandos, Tiger Road, Thunderblade, Double Dragon, Leaderboard, Chamonix Challenge, Galdregons Domain, Running Man, Motorbike Madness, Better dead than Alien, Hellfire I Indicrus, Bermuda Projekt, P.O.W., ECO, Powerplay (dt.), Mousetrap, Masterninja, Amiga Karate, Spaceport, Amiga Arcade Classics (Samml.), Mean 18, für je DM 10.- – 40.-. Tel: 089/8503831 ab 17.00 Uhr. Dieter Marchsreiter, Julius-Haerlin-Str. 9, 8035 Gauting

Suche Software für Amiga! Schickt Listen oder Disks an: Sven Moos, Frankfurter Str. 202, 5908 N.K.-Wiederstein. Tel: 02735/4695

Marquise of Victory – Yugoslavia C 64 & Amiga! Wir haben alles! Alt oder neu! Superbillig! Ruft uns einfach an oder schreibt an: Stefan Papdi, Cara Dusana 3, 24000 Subotica, Yugoslavia. Tel: 0038 24 21557 (deutsch) oder 0038 24 21152 (engl.) Antwort 100%

Habe neueste Software! Brandaktuell! Meldet Euch unter der Tel.Nummer: 07309/6227 (Bernhard)

Suche zuverlässigen Tauschpartner! Schreibt an: Markus Stäuble, Parsifalstr. 7, 7912 Weißenhorn

Topaktuelle Amiga-Software günstig abzugeben! Gratisliste anfordern bei: Thomas Beisser, Postfach 142, A-1140 Wien. Viele Programme (Spiele u. Anwender) vorhanden. Auch für Neueinsteiger(innen).

Tausche und verkaufe meine Amiga-Spiele! Niedrige Preise! Gratis-Liste anfordern bei: L.J.S. (Timo Holländer), Falkenweg 11, 6340 Dillenburg

Verkaufe Originale! Future Wars (+ Lösungshinweise) für DM 55.-, Day of the Pharaoh und Warp für je DM 45.-, Gridstart für DM 25.-, Garrison I/II für je DM 30.-, zusammen DM 180.- (als Zugabe Mortville Manor bei Gesamtabnahme). J. Bartodziej, Tel: 05204/8196

Verkaufe Originale: RVF Honda (DM 30.-), Devpac Assembler dt. V.2.0, Assembler + Editor + Debugger + Handbuch, 150 Seiten für DM 60.- (NP: DM 150.-). Karsten Vogt, Stephanusstr. 24, 2900 Oldenburg. Tel. 0441/391199

Hey Amiga Freaks! Falls Du zufällig günstig und schnell zu Amiga-Soft gelangen willst, welche garantiert brandneu ist (natürlich auch ältere Prg.), dann verlange noch heute Info und Liste bei: Stefan King, Reidholzstr. 83, CH-8805 Richterswil. 100% Antwort

Verkaufe für Amiga Day of the Pharaoh (DM 35.-), Original verpackt, mit Anleitung. Tel: 02872/3669 (Thorsten), ab 15.00 Uhr

Verkaufe Originale mit Anleitung für Amiga: Space Quest III (dt.), Falcon (dt.), Indiana Jones Adv. für je DM 45.-! Shadow of the Beast (ohne T-Shirt, 1MB), Day of the Viper (dt.) für je DM 40.-! Lombard Rally, Hard Drivin (dt.) für je DM 30.-! Versand zuzügl. NN + Porto! Tel: 06732/4289 (Christian)

Amiga Public Domain Games Grafik, Sound, Anwender, viele Serien. Preise: 3,5" für DM 2.-; 5,25" für DM 1.- inkl. Diskette, natürlich virusfrei! Versand innerhalb von 24 Stunden gegen Vorkasse plus DM 5.- Versandkosten. Liste gegen DM 3.- in Briefmarken. Alle PD-Programme aus Amiga Joker bei mir zu Superpreisen zu haben. A. Aydin, Wallstr. 65, 4370 Marl 4. Tel: 02365/86398



Amiga Anfänger sucht zuverlässigen Tauschpartner. 100% Antwort. Philipp Klan, Dorfäcker 26, 7952 Dürnau

Verkaufe Amiga-Originale! Dragon's Lair (DM 45.-), Batman, Superman (je DM 40.-), Tim und Struppi (DM 35.-), Super Back (Festplattenkopierprogramm) NP: 169.- für VB DM 80.-. Alles incl. Porto, Lieferung gegen Vorkasse oder Nachnahme (+ DM 2.-). Klaus P. Möller, Schwabenstr. 90, 8952 Marktoberdorf. Tel u. BTX: 08342/40929

Verkaufe Atari ST Originale! Mickey Mouse, Bards Tale, Subbattle Sim., Arcade Force Four (6 Spiele), Epyx on Atari ST (3 Spiele), Impact, Mission Elevator und Shefox für DM 10.- – 40.-. Dieter Marchsreiter, Julius-Haerlin-Str. 9, 8035 Gauting; Tel: 089/8503831 ab 17.00 Uhr

Suche zuverlässige Tauschpartner mit Amiga-Soft. Schickt Eure Listen an: Christian Pfister, Einsteinstr. 21, 8727 Werneck. 100% Antwort

Hi Amiga Joystick Spezialisten! Sucht Ihr Software, die absolut billig, gut, preiswert und mit blitzschnellem Service verschickt wird? Das ist bei uns kein Problem! Stefan King, Reidholzstr. 83, 8805 Richterswil, Tel: 01/784 7114. Dieses Angebot unbedingt abchecken! 100% Antwort

Suche Super-Originale wie Kult oder Xenon II möglichst billig. Listen an: Florian Hensel, Waldstr. 20, 3548 Arolsen

Tausche Great Courts (Orig.) u. Indy (Adv., Orig.) gegen Police Quest 1 u. Leisure Suit Larry 1. Verkaufe außerdem Moonwalker für DM 40.-. Lars Petersen, Theodor Koerner Str. 51d, 4048 Gu. 1

Original Programme, alle Preise incl. Versand, für je DM 30.-: Speedball, Paranoia Complex (Cyberworld), The Sentinel, Mini-Golf-Plus, Für je DM 25.-: Quadralien, Bombuzal, Beam, Better dead than Alien, Slaygon. Alle Prgr. 100% in Ordnung, inkl. Anleitungen und Verpackung. Tausche auch. U. Annussek, Goldschmiedstr. 32, 7450 Hechingen. Tel: 07471/13521 abends, öfters versuchen

Originale ab DM 20.-!! u.a.: Out Run, Rings of Medusa, Sim City, Indiana Jones III (Adv.), Yuppies Revenge und viele mehr! Tel: 05241/48469 (ab 14.00 Uhr) oder schreibt mit Liste an: S. Heese, Friebestr. 2, 4830 Gütersloh

Tausche orig. Drakkhen gegen Wayne Gretzky H. Schick das Spiel gleich an: Mario Karlovic, Bönerstr. 9, 8500 Nürnberg 40, und ich schicke Drakkhen an dich!

Star Trek! Das gigantische originale PD-Spiel der 80er Jahre, mit orig. dt. Anl, auf 2 Disketten für 512K oder 1 MB. Schickt DM 10.- an: I. Weyland, Bültenweg 4a, 2126 Adendorf

Suche Amiga-Soft! Nur Originale. Zahle DM 25.- bis 30.- für: Great Courts, TV Sports Football, Chambers of Shaolin, Sim City, Power Drift, Stadt der Löwen, North and South, Blood Money, Populous, Falcon F-16. Tel: 06142/59175 (Florian) 14.00 – 20.00 Uhr

Spiele und Anwender billig zu vergeben. Tel: (0043)04852/37805. Adr.: Michael Tschurtschenthaler, Kärntner Str. 22, A-9900 Lienz, Österreich

Suche für Amiga: Clown'o'Mania, Maniac Mansion, The Chambers of Shaolin, Super Wonderboy, Super Cars, Pinball Magic, Super Puffy und Startrash. Biete pro Spiel DM 20.- bis 30.-. Schreibt an: Dennis Hübner, Herrmann-Allmers-Str. 90, 2970 Emden.

Verkaufe Originale: Lords of the Rising Sun (DM 40.-), X-Out (DM 50.-), Lizenz zum Töten (DM 40.-). Bitte schreibt an: Guido Bülow, Michel-BuckStr. 6, 7930 Ehningen

Verkaufe Software! Patrick Huber, Breitestr. 3, CH-8472 Seuzach

Amiga! Suche Tauschpartner für Top-Software. Kaufe auch Games. Verlangt Gratis-Liste von: Peter Skutecki, Gemsweg 1, 7913 Senden. Verkaufe Originale von C64: z.B. Spy III, Garfield, Western Games. Disk und Casetten! Verkaufe auch Kompl. Lösungen. 100% Antwort!!!

Verkaufe Originale mit Anl. in 1A Zustand: Soccer Mana. Plus (DM 25.-), Amiga Gold Hits – 4 Spiele (DM 25.-), Wall Street Wizard (DM 30.-), Wayne Gretzky Hockey – 1MB (DM 40.-), Indy III, Adv.,dt. (DM 45.-) oder zusammen für DM 150.-. Bitte nur schriftl. an: Thorsten Perwitzschky, Rheinlandstr. 24, 6231 Schwalbach

Amiga! Verkaufe od. tausche: Larry I (DM 45.-), Bionic Commando (DM 35.-), Marble Madness (DM 30.-), alles zusammen DM 95.- oder einzeln (Tausch). Ruft an unter: 02101/65784 (Philipp) ab 17.00 Uhr. Suche auch zuverl. Tauschpartner! Suche: Dungeon Master, externes 3,5" Laufwerk, Take em Out, Tower of Babel, Cabal, Hard Drivin (natürlich alles für Amiga, ist doch klar!), Chase HQ, Their finest Hour, Block Out, Space Quest III, Dragons Breath u.v.m

Verkaufe Originale für Amiga m. dt. Anl. u. Verp.: Stadt der Löwen (DM 40.-), Castle Warrior und Druid II (je DM 20.-), Hellowoon und Quiwi (je DM 10.-). Habe auch viele Demos und Intros für Amiga! Kostenlose Info anfordern. Tel: 02304/81415 (Ralf)

Tausche Indiana Jones mit Hint Book gegen eines der folg. Spiele: Space Ace, North & South oder Kaiser. Nur Originale! Tel: 05443/334 oder schreibt an: Henrik Meyer, Poststr. 13, 2844 Lemförde bei Osnabrück

Biete Software für Amiga. Schreibt an: Sven Moos, Frankfurterstr. 202, 5908 N.K.-Wiederstein

Originale m. Anl. zu verkaufen: Purple Saturn Day, Zak McKraken, Katakis, Phobia (je DM 30.-); Xenon II, Stormlord, Super Wonderboy, Sperical (je DM 35.-), Beast, Fiendish Freddys, Chambers of Shaolin (je DM 40.-), X-Out (DM 50.-). Suche auch zuverl. Tauschpartner. Nur Originale! Amiga, the Best! Contact: Günter Preisinger, Schützenstr. 33, 8595 Waldsassen

Tausche und suche Mega-Demos, Intros, Anwender! Christian Lieven, Postfach 7133, 5030 Hürth 7

Biete Top-Soft zu fairen Preisen! Call: 06181/83966 (Mo – Fr, 18.00 bis 20.00 Uhr)

Verkaufe Skidoo und California Games für Amiga. DM 55.- je Spiel. Tausche auch gegen: Space Ace oder Indiana Jones II, Leisure Suit Larry I u. II, West Phaser, Maniac Mansion. Keine Raubkopien! Tel: 07340/7316

Verkaufe Amiga-Originale: North & South (DM 45.-), Rocket Ranger, King of Chicago, Highlights (5 Games), Premier Collection (4 Games), It's a Kind of Magic (4 Games), Spherical (je DM 40.-), Mega Pack (6 Games), R-Type (je DM 30.-), Arkanoid, Spitting Images, Better dead than Alien, Fred Feuerstein, Titan, Thexder, Silkworm, Fusion (je DM 25.-), Sidewinder, Bomb Fusion, Peter Pan (je DM 20.-). Alles incl. Porto. Lieferung per Vorkasse oder Nachnahme (+ DM 2.-). Klaus P. Möller, Schwabenstr., 90, 8952 Marktoberdorf. Tel u. BTX: 08342/40929

Amiga! Suche Tauschpartner für Amiga Public Domain Soft. Habe 21 Disks. Schreibt an: Markus Wild, Grammertingerstr. 23, 7450 Hechingen

Amiga Public Domain!! Fred Fish, Kickstart, ACID, Gamiga, RPD, BELAmiga, usw. ca. 1500 Disks vorhanden. Tausche und verkaufe, 2DD Disks INC Public Domain: DM 3.-. New Line, Heinrichstr. 1, 2900 Oldenburg

Hey Leute! Habe alte und neue Soft. Verkaufe leere Disk für SFR 1,60 oder DM 1,60. Tel: 037/431001 am besten ab 15.00 Uhr. Duong Kiem Due, Peterstr. 31, CH-3186 Düdingen, Schweiz

Verkaufe Original Amiga Spiele mit Anleitung: Populous, RVF Honda (je DM 35.-), LED Storm, Xenon, Rockford, Marble Madness (je DM 30.-) und viele mehr. Liste oder Bestellung an: Werner Benzing, Nelkenstr. 12, 3015 Wennigsen 5

Amiga! Löse meine Disk-Sammlung auf. Habe gute Spiele wie z.B.: Kaiser II, Space Ace, Battle Squadron usw. Meldet Euch bei: T. Merkert, Waldhofstr. 125, 6800 Mannheim

Verkaufe Original-Spiele m. Anl.: Elite, Great Courts (je DM 30.-), W.C.Leaderboard (DM 20.-), Rick Dangerous, Table Tennis Sim. (je DM 25.-). Bernd Müller, Neustr. 35, 5403 Mülheim-Kärlich 1

Verkaufe Hard Drivin, Sim City oder tausche gegen Rings of Medusa, Legend of Faerghail, Drakkhen... Tel: 0541/17981 ab 18.00 Uhr

Achtung f. Documentum! verkaufe ich über 120 Schriften auf 5 Disketten für nur DM 30.- inkl. Porto u. Verp. Schon mit einem 9-Nadel-Drucker erreicht man den Ausdruck in Laserqualität! Bitte schickt einen Verrechnungsscheck oder Bares (per Einschreiben) an: Gerald Partzsch, Altrheinstr. 17, 6800 Mannheim 31

Verkaufe Amiga-Soft! Alte und neue Games, z.B.: Fighter Bomber, Iron Lord, Future Wars, Indy III (Adv.), Gunship, u.v.m. Alles Originale m. Anl. u. Verp.! Solange Vorrat reicht. Tel: 07231/62173 ab 18.00 Uhr (Wolfgang)

Indiana Jones III das Adv. in dt. originalverp. m. allen Beilagen, fast neu! NP: DM 70.-, jetzt für DM 45.- zu verkaufen. Wendet Euch schriftl. an: Michael Geuting, Am Hang 19, 4290 Bocholt

Biete Software zu fairen Preisen! Call: 06181/83966 (Mo – Fr, 18.00 bis 22.00 Uhr)

Verkaufe Amiga-Originale: Dark Castle (2 Disks m. Anl.) und Black Shadow für nur DM 20.-. Auch Tausch möglich! Tel: 0951/16931 ab 18.00 Uhr (Andy)

Verkaufe Originale: Onslaught (DM 60.-), Powerdrift (DM 50.-), Super Wonderboy (50.-). Alle zusammen für DM 150.-. Verkaufe auch andere Software, zu geilen Preisen! Ruft an oder schreibt: Peter Richlick, Weidenring 65, 7990 FN 1. Tel: 07541/73493. Liste gegen DM 1,50. Be fast! Halt nochwas: Der Erste, der mir DM 20.- schickt, bekommt eine 2. Floppy, der 5., der mir DM 50.- schickt, bekommt einen Monitor 1084S, der 10., der mir DM 20.- schickt, bekommt die A512 Speichererweiterung.

Verkaufe für A500 orig. Hard Drivin für DM 45.- oder tausche gegen It came from the Desert (ebenfalls orig. verp.). Anrufe Mo – So, von 14.00 bis 25.00 Uhr (1.00 Uhr – haha!). Tel: 030/3416628, Michael Omerzo, Luisenplatz 3, 1000 Berlin 10

Verschiedenes

Programmiere Amiga-Software, auch Intros! Call: 06073/3901

3,5" Disketten No Name, 2DD, mit Etiketten und Garantie, 100% error free, für nur SFR 1,20 pro Stk!!! B.Wespi, Leimenstr. 45, CH-4105 Benken. Tel: CH-(0)61/734265 (abends, Bernhard)



Seven Gates of Jambala! Wer kann mir helfen? Wo finde ich in Level 2 den 2. Teil des Zauberstabs? Ratschläge an: Frank Becke, Dornröschenweg 66, 4530 Ibbenbüren 2

Suche gute Indy III-Komplettlösung! Tausche gegen andere Komplettlösungen und Kurztips. Liste anfordern bei: Sven Mayer, Moselstr. 46, 5591 Valwig/Mosel

Suche Mitspieler für ein interessantes Strategie- und Handelspostspiel. Kostenlose Info gegen Rückporto bei: Ralf Nanke, Karolinenstr. 52b, 8510 Fürth/Bay.

Verkaufe Amiga Joker (1/90, 2/90, 3/90) und ASM (3/89 – 7/89, 11/89 – 3/90 + Special Nr.5) für DM 3.- pro Stk. Rene Sciortino, FritzRemy-Str. 9, 6050 Offenbach. Tel: 069/854196

Verkaufe ca. 30 Happy Computer (bis 2/90) nur zusammen (Preis VB), und ca. 15 64er (bis Ende 88) Preis VB. NP/Heft: 6,50. Karsten Vogt, Stephanusstr. 24, 2900 Oldenburg. Tel: 0441/391199

Suche die Starglider II Novelle, welche dem Original beiliegt. Zahle DM 10.- + Porto (wird übernommen). Ronald Kraft, Zum Schäferköppel 7, 6000 Frankfurt/M. 56

Verkaufe ASM Einzelhefte: Jahrgang 88 und 89. Verkaufe auch JoystickHefte. Preis nach Vereinbarung. Suche Amiga Joker 11/89 und 12/89. Tel: 06035/2731 ab 15.00 Uhr

Nintendo-Spielkonsole mit 18 Spielen zu verkaufen! Tel: 0221/745234

Ruins of Galaxy sucht noch begeisterte Postspieler. Wenn Du kühn und entschlossen bist mitzumachen, dann schicke DM 5.- (auch Briefm.) für eine 24seitige Anleitung und eine DIN A3 Karte an: Volker Jankowski, Birkenallee 32, 6745 Offenbach. (10 Mitspieler) See You!

Nintendo! Verkaufe Konsole + 6 Module (Galaga, Kid Ikarus, Super Mario Bros., Donkey Kong Jr., Donkey Kong 3, Ice Climber). NP: DM 550.- (6 Monate alt) VB: 430.-. Tel: 02151/398579 (Achim)

Biorhythmus-Erstellung per Computer. Pro Monatsberechnung DM 4.- in bar o. Briefm. Schreibt mit Rückporto an: Biorhythmics, Stauffenbergstr. 7, 4830 Gütersloh. Bitte Geburtsdatum u. gewünschte(n) Monat(e) angeben!

Verkaufe Lösungen zu Space Quest 1 + 3, Police Quest 1 + 2, Kult, Prison, Kings Quest 1 + 4, Manhunter New York, Ooze, Goldrush, Indy 3, Ultima 5, P.Nightmare, The Kristal, Arthur, Willow und Dragons Lair zu je DM 5.-. Kaufe auch Lösungen an! Schreibt an: S.Czernin, Holzschwanger Str. 10, 7910 Neu-Ulm

Suchen Nullmodem für Spiele wie Falcon, Populous, etc. Ebenso suchen wir Anl. zu Falcon und TV Sports Football. Ruft an: 02937/1512 (Jens) oder 6739 (Uwe) ab 14.00 Uhr

Bist Du Postspieler? Dann spiel doch mal bei Ruins of Galaxy mit! (DIN A3 Karte, 60 Space Stations, 10 Mitspieler...) Regelheft gibt's bei: Werner Jankowski, Birkenallee 32, 6745 Offenbach für DM 5.-. Also los! Auch für Anfänger!

Massacre Time!! Neuer Horrorclub mit regelmäßig erscheinenden Magazinen. DM 5.- pro Ausgabe. Infos bei: Peter Simon, Sudetenstr. 24a, 8972 Sonthofen. New! New! New!

An alle Postspiel-Fans! Wer will Homburg zum Meister machen und Bayern in den Ruin führen?! Infos und Spielregeln kostenlos bei: Sören Schönfeld, Hechtholz 10f, 2054 Geesthacht

Suche dokumentierte Seka-Sources!! über: Sterne, Logo, Sprites, Copper, Blitter. Suche auch Anw.Prgr.: 3D Vektor Maker, Sprite Maker... Suche jemand, der mir Tips in Assembler geben kann (Raum Köln)! Ruft einfach mal an: 02273/52207

Mitspieler für das Postspiel Legend of the Unknown World gesucht. Sieger erhält ein Original-Computerspiel auch freier Wahl. Infos bei: Carsten Sandtner, Schnitterweg 26, 6227 Oestrich-Winkel 2. Gegen Rückumschlag!

Sie suchen gebrauchte Hard- oder Software, oder Sie möchten etwas verkaufen!? Dann sind Sie bei mir genau richtig! Rufen Sie mich an! Ich werde Ihnen bei der Suche oder beim Verkauf gebrauchter Hard- und Software behilflich sein. Info unter Tel: 06185/2942 von 10.00 bis 19.00 Uhr

Suche Modem möglichst günstig + Software. Suche auch Kontakt mit Rollenspiel-Fans zwecks Erfahrungsaustausch! Probleme mit engl. Anleitung? Habe einige ins Deutsche übersetzt. Ruft mal an: 05031/3247 ab 15.00 Uhr (Frank)

Gamiga! Das neue PD-Disketten-Magazin! Nimmt ganze zwei Disketten in Anspruch! Dieses Magazin befindet sich 100% auf Diskette! Über 20 Rubriken und mehrere 100 Seiten! Super-Grafik und Super-Sound! Preis: entw. DM 10.- oder DM 5.- + 2 Disks. Dieser relativ hohe Preis muß leider sein – Telefonate, etc. Händleranfragen erwünscht! Erscheinungstermin: 1.4.90. Schreibt an: Dirk Knoop, Allerbecker Weg 74, 4831 Langenberg

Verkaufe Zeitschriften z.B.: Amiga Special, Happy Computer, ASM u.v.a. Liste gegen Rückporto bei: Stefan Miefert, Boelckeweg 12, 4500 Osnabrück. Tel: 0541/17981 ab 18.00 Uhr

Happy Computer, einzelne Ausgaben zw. 7/88 und 2/90, Amiga Magazin 7 – 9/89 und div. neuere Power Play; ASM 9 – 12/88 zu verkaufen! Die Hefte kosten zwischen DM 1.- und DM 4.-. Liste anfordern bei: M. Geuting, Am Hang 19, 4290 Bocholt

Kontakte

Suche Tauschpartner für Public Domain. Keine Raubkopien und keine PLKs! Habe leider erst ca. 70 PD-Disks. Suche u.a. Pudomix-Musik-PDs. Schreibt an: M. Geuting, Am Hang 19, 4290 Bocholt

Suchen Super-Grafiker! Auf Amiga und/oder Atari ST. Wir (4 Programmierer, 2 Musikkomponisten und nur 2 Grafiker) programmieren hochwertige Spiele und suchen noch sehr talentierte Grafiker. Info bei: Murad M'Barki, Bergstr. 218, 4370 Marl

If you want to swap the newest stuff, watch out for our adress in the next Magazine. We are better than all! The Empire Crew – Born to be the best!

The Alf-Team Luxembourg sucht neue Kontakte. Tausche Intros, (Mega)Demos, u. digital. Bilder. Wir digitalisieren auch selbst! Grüße an S-Express u. TGWL. Call us: 00352/480720 or write to: Rue de Prague 5, L-2348 Luxembourg. Only Amiga!

Phoenix – der Club für Homecomputer! Info gegen frank. Rückumschlag sofort anfordern bei: Phoenix Computer-Club, Burgweg 3, 7186 Billingsbach

Neuester Stuff für Deinen Amiga! Liste oder Infos anfordern bei: Nuclear, Postfach 100265, 4970 Bad Oeynhausen. We swap too!

Amiga! Ich suche/tausche Megademos, Intros, Anwender Prgr. Christian Lieven, Postfach 7133, 5030 Hürth 7

Hi, here is Depode! Are you searching for a great musician for your group? Yes?! OK, call: 02241/81374 or write to: Michael Kern, Luermannstr. 13, 5210 Troisdorf 13. Music is my life!

Contact Rebels for the newest Demos, Intros and Public Domain Stuff! Call: 02166/89093 (Daniel). No illegal stuff! Pirates stay at sea!

Suche Software aller Art für meine Freundin! Besonders Spiele und Demos! Schreibt an: Marcel Harmeyer, Rosenstr. 4, 4512 Wallenhorst

Sucht Ihr neuen Stuff einer professionellen Crew aus der Schweiz? Unsere Soft ist wasserbillig und auf erstklassigen Service müßt Ihr keineswegs verzichten! Zenith, PO Box, Richterswil

Amiga! CH! Wir bieten das absolut billigste Abo der Schweiz! Anzahl Disk frei wählbar!! Schreibt sofort an: R.S.C.C. postlagernd, CH-1700 Fribourg. Tel: 037/281977

Kostenlos

ist Deine **private** Kleinanzeige im AMIGA JOKER. Postkarte mit **möglichst kurzem Anzeigentext** und gewünschter **Rubrik** versehen und einsenden an:
Joker Verlag
Kleinanzeige
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar
Und noch einmal: Bitte **keine PLK Nummern**, wir dürfen sie nunmal nicht veröffentlichen – ebensowenig wie Anzeigen, die auf **Raubkopien** schließen lassen... Ach ja, und **vergeßt nicht Euren Absender!**

BLACK TIGER

Seit er auf dem Markt ist, wird der Amiga mit Automaten-Umsetzungen ja förmlich bombardiert. Nur was dabei herauskommt, ist meistens dann doch nicht so ganz das Wahre! Kleines Beispiel gefällig? Hier, bitte . . .

Die Vorgeschichte ist die übliche Actiongame-Story: Böse Mächte brachten Unheil über das Land, und unser Held, der schwarze Tiger, darf's wieder richten und für Ruhe und Ordnung sorgen. Zu diesem Zweck muß er sich durch acht, in verschiedene Ebenen unterteilte Level kämpfen; er kann Monster abschlachten und nebenbei Schätze aufsammeln, die sich in viele schicke Extras verwandeln. Bei versteinerten alten Männern holt man sich Ratschläge oder kauft ihnen Waffen, Rüstungen, Schlüssel und Zaubertränke ab (liegen aber auch so 'rum); die benötigte Kohle hinterlassen netterweise die gemeuchelten Gegner. Es gibt recht bescheidene Endmonster (Blockköpfe/Drachen), Bonus-Dungeons; Pfeile zeigen den korrekten Weg durch die Level, und ein Zeitlimit sorgt dafür, daß man beim Spielen nicht einschläft.

Black Tiger besticht nicht gerade durch neue Ideen, schon eher durch interessante Feinde wie die „Weiber des Todes" (drehen die Steuerung um) und Bonus-Wesen à la Capcom-Kühe oder Elfen. Die Level sind ziemlich komplex, der Held (beziehungsweise sein Herr und Gebieter am Joystick) kommt ganz schön ins Schwitzen beim Laufen, Hüpfen und Klettern. Die excellent gezeichnete Grafik ist vom Automaten fast nicht zu unterscheiden; der Sound ist dafür weniger gelungen (öde Titelmusik, mickrige Effekte), er nervt aber zum Glück wenigstens nicht.

Im großen und ganzen also ein nettes Spielchen, möchte man meinen, nur, dem ist leider nicht so! Fangen wir mal beim Scrolling an: Das ist so schlimm, daß es mich beinahe vom Stuhl geruckelt hätte – sollten sich gar mehrere Feinde gleichzeitig am Screen tummeln, wird man fast seekrank! Dann die Steuerung: ungenau und schwammig bis dorthinaus, selbst wenn man sich daran gewöhnt hat, ist sie noch fürchterlich. Diese beiden Punkte hätten das Game denn auch beinahe zum Flop-Kandidaten gemacht, lediglich das ordentliche Spielprinzip und die ausgezeichnete Grafik retten es vor der totalen Katastrophe. Weiter werden die Highscores nicht gesaved, man hat zwar etliche Continues, darf dabei aber immer wieder von vorne anfangen. Daß das Spiel eine Pausefunktion (P-Taste) hat, erwähnt die ansonsten relativ gute Anleitung mit keinem Wort.

Ja, wie soll ich sagen: Gut umgesetzt hätte Black Tiger sicher einen Heidenspaß gemacht, aber so ist es höchstens für ganz unerschrockene Fans des Automaten geeignet. Mir gefallen „Strider" und „Ghouls 'n' Ghosts" jedenfalls um Klassen besser! (mm)





Black Tiger

Grafik:	78%
Sound:	56%
Handhabung:	46%
Spielidee:	51%
Dauerspaß:	46%
Preis/Leistung:	47%
Red. Urteil:	49%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 75,– DM
Hersteller: U.S. Gold
Bezug: Gamesworld

Spezialität: Unser Testmuster beglückte uns mit ein paar Gurus, teils am Anfang, teilweise erst in den Dungeons.

Jetzt aber ran an's Leder:

Italia 1990

Die Fußball-Weltmeisterschaft steht vor der Tür, da lassen die einschlägigen Computer-Umsetzungen natürlich nicht lange auf sich warten! Codemasters haben mit ihrem Soccer-Game schon mal den Anfang gemacht.

Nachdem der mäßige Titelsound verklungen ist, wartet schon die erste große Entscheidung auf den Sportfan: „11-A-Side Soccer" oder „Soccer Skills", sprich Spiel oder Training? Stürzen wir uns also gleich ganz frech ins Spiel:
Es entpuppt sich sehr schnell als ein Soccer-Game wie tausend andere auch; erwähnenswert sind eigentlich nur die besonders kleinen Spielfiguren und die Einfachheit des Ganzen – Gewinnen ist kein Problem! Ansonsten: ein bis vier Spieler (bei vier Teilnehmern müssen sich allerdings zwei mit der Tastatur zufrieden geben – würg!), Highscores(!), Spieldauer einstellbar von 5 bis 90 Minuten, und wer mag, kann sich einen automatischen Torwart zulegen. Außerdem ist sportliche Fairneß Trumpf – Fouls gibt es nämlich einfach keine!
Im Traingsteil kann man Sprinten, Umgang mit dem Ball und Elfmeter üben oder diverse Gymnastikeinlagen absolvieren. Steuerung oder Teamnamen ändern geht auch hier, nur die Teilnehmerzahl ist diesmal auf zwei beschränkt.
Die Grafik ist nur an manchen Stellen gut, im allgemeinen wird sie dem Amiga kaum gerecht. An Sound werden mittelmäßige Musik und spärliche FX geboten. In beiden Teilen ist die Steuerung durchdacht, hätte aber besser umgesetzt werden können. Somit ist Italia 1990 ein recht simples Game – wollen wir hoffen, daß die Nationalmannschaft ebenso leichtes Spiel hat... (mm)



Italia 1990

Grafik:	60%
Sound:	57%
Handhabung:	60%
Spielidee:	59%
Dauerspaß:	58%
Preis/Leistung:	69%
Red. Urteil:	58%

Für Anfänger
Preis: ca. 20,– DM
Hersteller: Codemasters
Bezug: Rushware

Spezialität: Wer zwischen Spiel und Training wechseln will, hat nur eine Wahl: rebooten!

Schatzsuche der öden Art:

Gold of the Realm

Alte Story in altem Gewand: Das Goldfieber ist mal wieder ausgebrochen, diesmal steht stupides Herumstöbern in düsteren Kellergewölben auf der Tagesordnung...

Stell dir vor, du öffnest deine Haustür, und auf der Schwelle haucht gerade ein armer, verdreckter Penner sein Leben aus. Bevor er aber endgültig den Löffel abgibt, überläßt er dir noch eine Karte, auf der gar sagenhafte Schlösser voller Schätze eingezeichnet sind. Wer würde sich da nicht auf die Socken machen?
Im Stil von „Fairy Tale" latscht man durch die uninspiriert gezeichnete Landschaft und müht sich dabei mit der ungenauen Stick-Steuerung ab. Betritt man eines der Schlösser, so geht's drinnen genauso simpel weiter. Holztüren verschiedener Coleur versperren hin und wieder den Weg, zumindest so lange, bis ein gleichfarbiger Schlüssel gefunden ist. Außerdem liegen noch Scrolls, Kerzen, Becher und ähnliche Rollenspiel-Versatzstücke herum, die bei der langatmigen Suche helfen. Die verschiedenen Stockwerke der alten Gemäuer sind durch Treppen oder Teleporter verbunden, und natürlich kann man sich gelegentlich auch mit einem Monster anlegen, das versucht, einem die Lebensenergie abzuzwacken. Die Gegner sind aber mindestens ebenso einfallslos wie die ca. 300 recht ähnlichen Screens.
Da auch der in der englischen Anleitung so besonders gelobte Midi-Sound kaum über ein müdes „trapp, trapp" hinauskommt, kann mir das gesuchte Gold gestohlen bleiben: Alles schon oft (und viel besser) dagewesen! (wh)



Gold of the Realm

Grafik:	38%
Sound:	42%
Handhabung:	45%
Spielidee:	29%
Dauerspaß:	41%
Preis/Leistung:	34%
Red. Urteil:	37%

Für Anfänger
Preis: ca. 69,– DM
Hersteller: Magnetic Images
Bezug: Leisuresoft

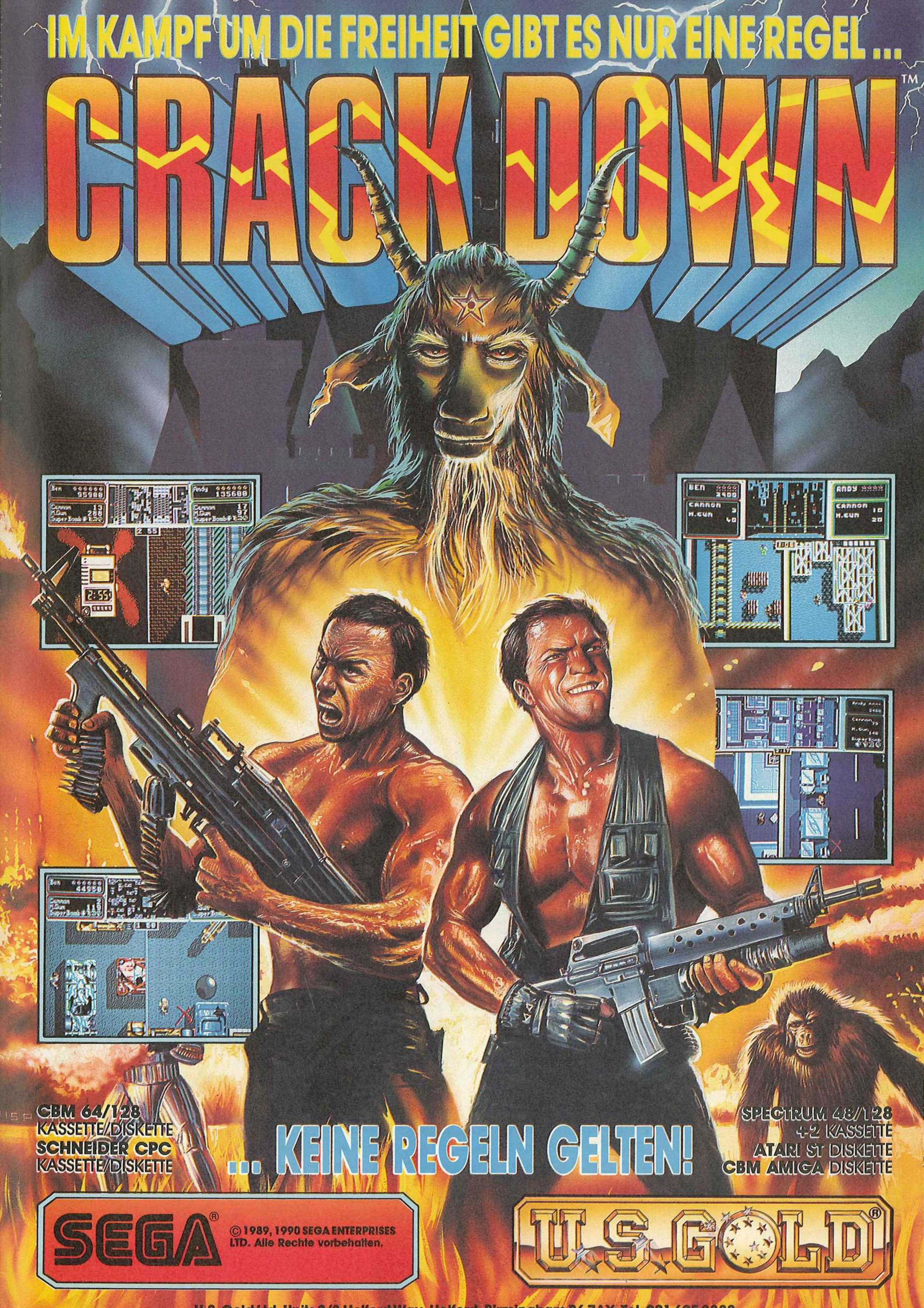
Spezialität: Man darf sich die Anzahl der zu durchstöbernden Schlösser selber aussuchen; zum Abspeichern braucht's eine gesonderte Disk.



Italia 1990: Fußball für Einsteiger



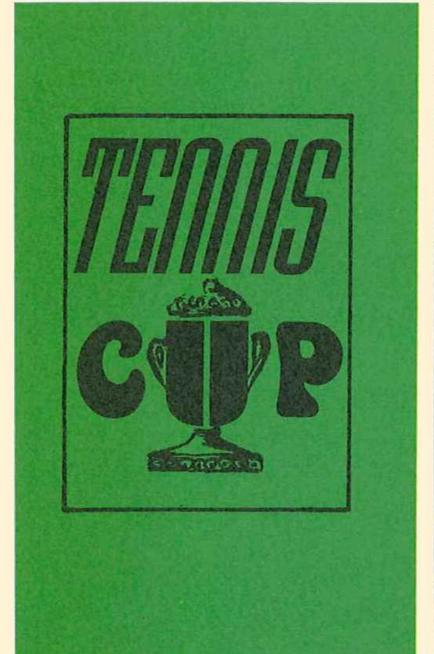
Das weiße Etwas mit dem Watschelgang soll übrigens ein Skelett sein...!

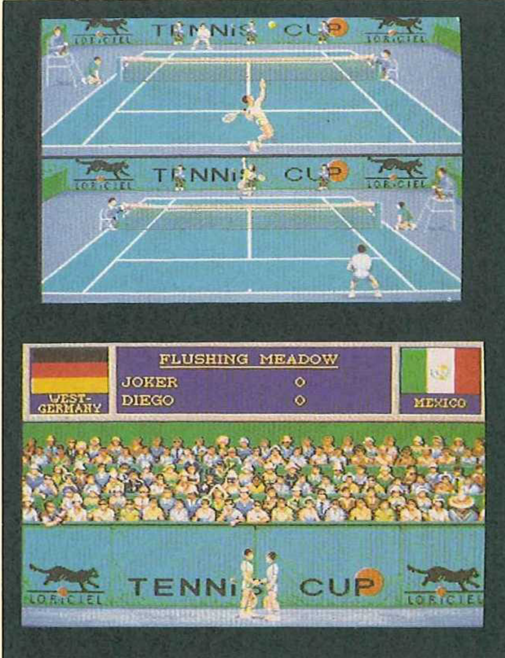

IM KAMPF UM DIE FREIHEIT GIBT ES NUR EINE REGEL ...
CRACK DOWN™
CBM 64/128
KASSETTE/DISKETTE
SCHNEIDER CPC
KASSETTE/DISKETTE
... KEINE REGELN GELTEN!
SPECTRUM 48/128
+2 KASSETTE
ATARI ST DISKETTE
CBM AMIGA DISKETTE
SEGA®
© 1989, 1990 SEGA ENTERPRISES LTD. Alle Rechte vorbehalten.
U.S. GOLD®

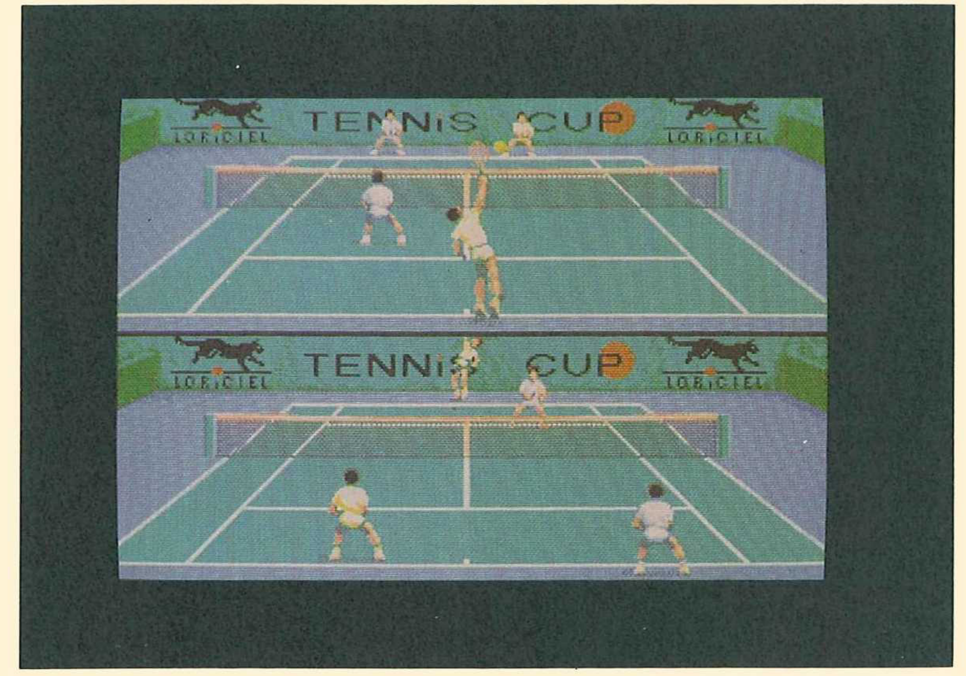
Die halbe Nation ist mittlerweile der Faszination des kleinen Filzbällchens erlegen, kaum noch ein (Fernseh-)Tag ohne Tennis! Eigentlich erstaunlich, daß es auf den Computercourts bis jetzt vergleichsweise ruhig zugeht. Aber vielleicht ändert sich das ja durch Loriciels neueste Veröffentlichung...



Der Amiga Joker meint:
Loriciels Tennis Cup ist ein solides Stück Tenniszirkus mit viel Liebe zum Detail!







Der Spielverlauf von Tennis Cup bietet naturgemäß keine Überraschungen – in einer Zeit, in der die Tennisregeln praktisch schon zur Allgemeinbildung gehören! Trotz des anhaltenden Booms gab es bislang nur wenige mehr oder minder geglückte Versuche, den weißen Elitesport halbwegs realistisch umzusetzen. Loriciel versucht nun, mit seinem Game neue Wege zu beschreiten: Auffälligstes Merkmal ist dabei die Einführung des Split-Screen-Prinzips, also der zweigeteilte Bildschirm. Dadurch ist der eigene Spieler *immer* im Vordergrund zu sehen, ein Wechsel in der Perspektive entfällt. Dieses Verfahren hat natürlich auch seine Nachteile, ein wesentliches Manko ist die „Größe" des Screens: Statt beschaulichem Betrachten ist konzentriertes Starren angesagt!

Aber viel zu sehen gibt es bei Tennis Cup sowieso nicht, die grafische Aufmachung ist eher unscheinbar. Beim Sound hat man sich da schon mehr einfallen lassen, ein paar nette Samples sorgen für sehr realistische Akustik. Ein besonderes Bonbon ist dabei die digitalisierte Ansage des Spielstandes. Auch sonst haben sich die Programmierer durchaus Mühe gegeben, ein Zwei-Spieler-Modus ist ebenso im Angebot wie das Training mit der Ballmaschine; man kann aus 32 verschiedenen Gegnern wählen und (im Championship-Mode) den Werdegang der eigenen Spielfigur mittels Save-Option archivieren. Nach jedem Match erhält der Spieler einen kompletten Überblick über seine persönlichen Leistungen und Fähigkeiten, außerdem steigert sich mit der Zeit die Effizienz der Schläge. Bei der Teilnahme an internationalen Turnieren gelten die originalen Regeln; beim Davis Cup gilt also die Reihenfolge: Zwei Einzel, ein Doppel, zwei Einzel.

Wo viel Licht ist, ist meist auch viel Schatten, so auch bei Tennis Cup: Neben der unzureichenden Screengröße läßt vor allem die Animation der Spielersprites zu wünschen übrig. Die Bewegungen an der Grundlinie sind dermaßen ruckelig, daß Returns zur Qual werden. Die Steuerung wartet zwar mit einer Menge Schlagvarianten auf (vom Lob bis zum Top Spin ist alles vertreten), aber die träge Joystickabfrage kann dem Sportsmann schon den Tag verderben!

Trotzdem ist das Game kein Reinfall, an die Steuerung gewöhnt man sich früher oder später, und die ideenreiche Gestaltung mit dem freundlichen Shakehand vor jedem Match und dem Abspielen der jeweiligen Nationalhymnen wird Freunde des weißen Sports sicher über einen längeren Zeitraum an den Monitor bannen.
(Norbert Beckers)

Tennis Cup

Grafik:	68%
Sound:	71%
Handhabung:	62%
Spielidee:	48%
Dauerspaß:	72%
Preis/Leistung:	68%
Red. Urteil:	71%

Variabel
Preis: ca. 89,– DM
Hersteller: Loriciel
Bezug: Rushware

Spezialität: Die Stärke der Gegner ist einstellbar, die Ladezeiten verursachen gelegentlich Zahnschmerzen.

BRORK, TONNE, FRESSE in: Die Müllmänner

BRAUCHEN WIR HEUTE MÜLL, SCHATZ?

DIES IST EIN HERZERGREIFENDES ABENTEUER, VON *Sissy*, DER KLEINEN, SÜSSEN SIAMKATZE, DIE IHR FRAUCHEN VERLIESS, UM ABENTEUER IN DER GROSSTADT ZU ERLEBEN.

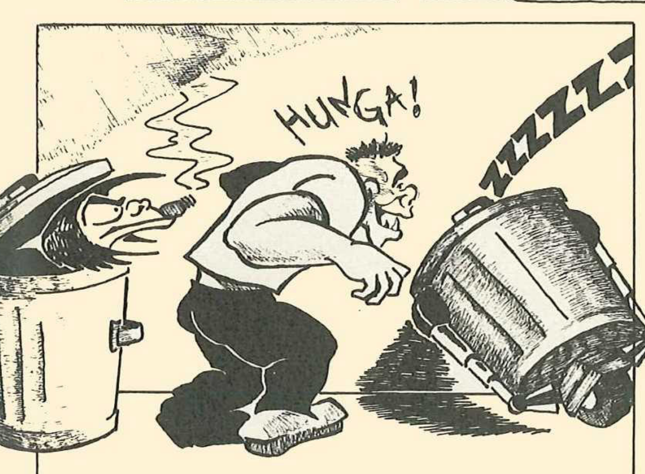
















DOCH DA RÜCKT DAS INTERNATIONALE ELITEKORPS DER MÜLLABFUHR AN.





WERDEN UNSERE DREI HELDEN DIESER KONFRONTATION GEWACHSEN SEIN?

WAS IST AUS *Sissy* GEWORDEN?

IST IN DIESEM COMIC EINE MAUS VERSTECKT?

IST ES DER EINZIGE SINN EINES SCHLÜSSELBUNDES, ALLE SCHLÜSSEL AUF EINMAL ZU VERLIEREN, STATT EINZELN?

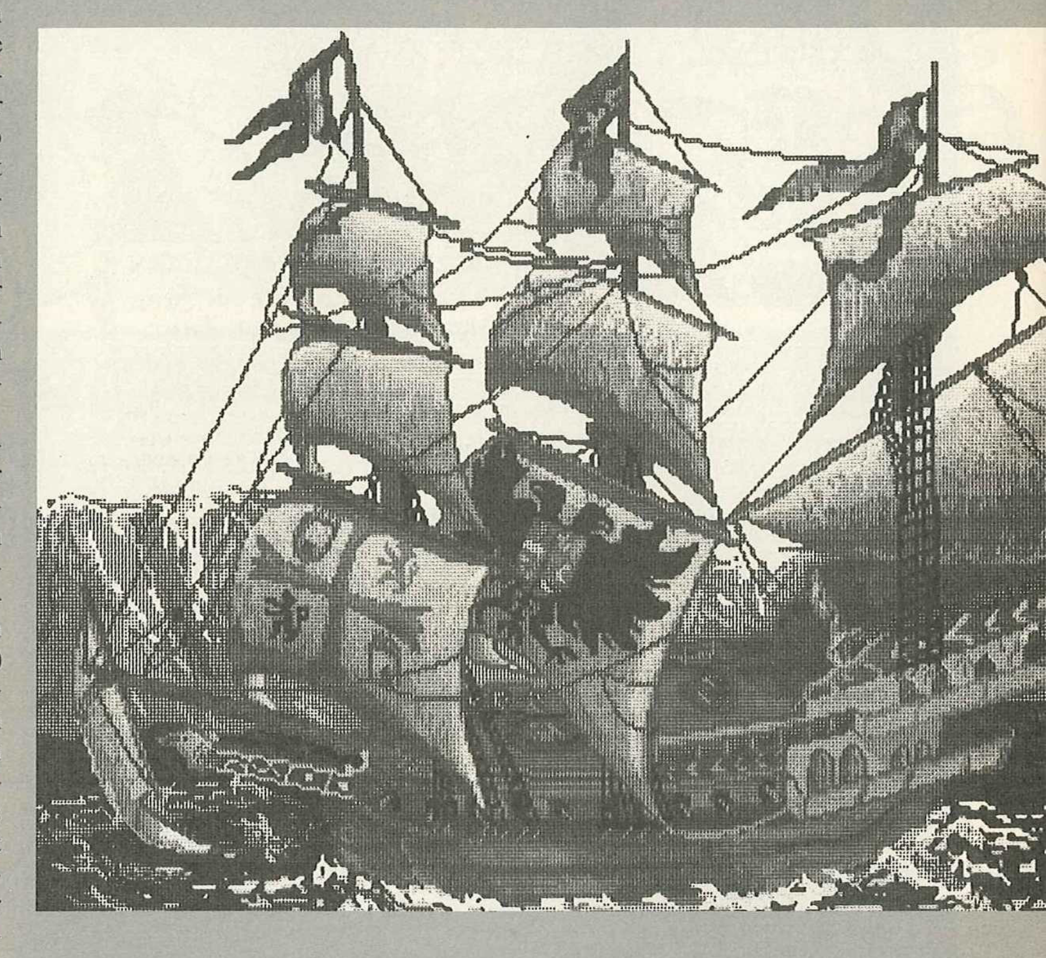
WERDEN ALL DIE FRAGEN NÄCHSTEN MONAT BEANTWORTET?

SPANNUNG, TERROR, HYSTERIE!

Auf eins folgt zwei, und nach zwei kommt – Professional, jedenfalls wenn es sich um das neue Druckprogramm von Irsee-Soft handelt! Wir haben das gute Stück mit dem vielversprechenden Titel einmal unter die Lupe genommen.

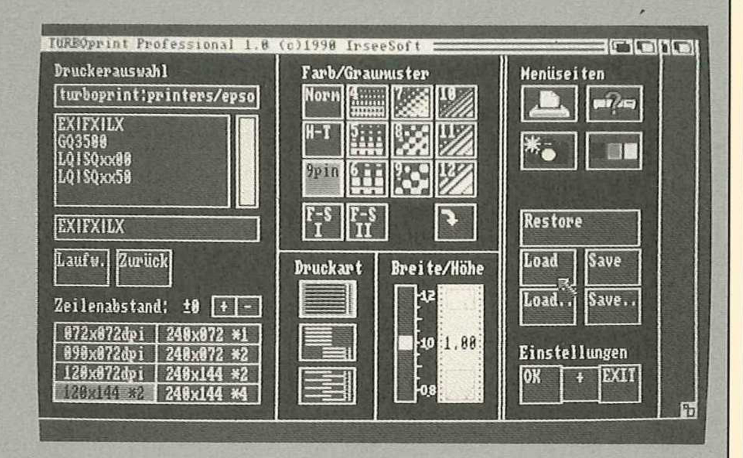


Seit dem Jahre 1988 ist es vorbei mit den ruhigen Zeiten für die Drucker am Amiga, denn damals kam die erste Version dieses revolutionären Programms heraus. Wo vorher noch der Druckkopf im Schneckentempo über's Blatt schlich, sauste er jetzt turboschnell dahin – und die Ausdrucke sahen obendrein auch gleich viel ansprechender aus. Bevor wir nun zu den einzelnen Verbesserungen der Professional-Version kommen, schauen wir uns erstmal die grundsätzlichen Features der TURBOprint-Programme an:
Durch speziell entwickelte Druckertreiber wurde es möglich, nicht nur flotter als mit den Original-Workbench-Treibern zu drucken, sondern eben auch mit deutlich besserer Qualität. Dazu kann das Programm resetfest gemacht werden, so daß es (von wenigen Ausnahmefällen abgesehen) auch nach einem Reboot noch funktionsfähig bleibt. Desweiteren können damit nicht nur Texte, sondern auch Bilder und Screenausschnitte gespeichert und ausgedruckt werden, was sich gerade für Spiele besonders gut eignet. Es gibt viele hilfreiche Optionen, wie etwa eine Glättfunktion für erhöhte Konturenschärfe, um den lästigen Treppenstufen-Effekt, der vor allem bei schrägen Linien auftritt, zu vermeiden. Unterstützt werden praktisch alle Drucker, die auf dem Markt sind, jeder mit einem eigens für ihn zugeschnittenen Treiber; angesprochen werden sämtliche bekannten Druckerarten: Matrix-, Tintenstrahl-, Laser- und Thermodrucker, in Farbe und Schwarzweiß.
War das alles schon nicht schlecht, so hat man sich bei TURBO-print Professional noch einiges mehr einfallen lassen: Eingebaut wurde unter anderem eine Farbfehler-Korrektur, damit Grafiken genauer und kontrastreicher kommen. Ein neuer Halfline-Modus unterdrückt die gelegentlich auftretenden unschönen Querstreifen noch stärker als bisher, und das Antialiasing (gegen die Treppenstufen) wurde nochmals optimiert. Ein besonderes Schmankerl ist der Poster-Modus; damit kann praktisch jede Grafik „etappenweise" zu einem richtigen Plakat aufgeblasen werden. Somit ist die Größe eines Ausdrucks nicht mehr auf die Walzenbreite des verwendeten Druckers beschränkt, Stück für Stück erhält man sein Maxi-Kunstwerk. Darüberhinaus gibt es noch zahlreiche Ausdruck wird hier über eine Tastenkombination gestartet). Dazu ein kleiner Tip für die Nordic Power-Besitzer unter uns: Mit dem Freezer lassen sich noch viel mehr Bilder rausholen, die man dann ganz bequem mit TURBO-print ausdrucken kann (die Druck-Option der Cartridge ist ja leider ein bißchen unflexibel). Und weil wir gerade bei den Kombinationsmöglichkeiten sind: Mit TURBO-print gespei-



Detailverbesserungen, die wir hier nicht alle aufführen wollen – am wichtigsten ist natürlich, wie das Ganze in der Praxis funktioniert.
Und da kann man wirklich nicht meckern: Die Bedienung ist kinderleicht, die Menüs sind übersichtlich und komfortabel gestaltet, gesteuert wird fast ausschließlich mit der Maus (außer Namenseingabe etc.). Wie sieht es nun mit dem Ausdrucken von Highscore-Listen oder Bildern direkt aus Spielen aus? Grundsätzlich geht es, Probleme tauchen eigentlich nur bei Games auf, die den Amiga (speichermäßig) ganz ausreizen, z.B. „Shadow of the Beast", oder die die Tastatur nicht mehr abfragen (der cherte Grafiken lassen sich mit jedem beliebigen Zeichenprogramm (etwa Deluxe Paint) auch nachbearbeiten, verfremden usw..
Insgesamt kann man sagen, daß TURBO-print Professional eine lohnende Anschaffung ist; nicht nur die Druckleistungen, auch der gebotene Service genügen professionellen Maßstäben: Das deutsche Handbuch erklärt alles vorbildlich (mit Bildern!) und ist sehr durchdacht aufgebaut. Das Programm ist zwar kopiergeschützt, eine Arbeitskopie läßt sich dennoch davon machen; wer seine Registrierkarte einschickt, kann den Kopierschutz auch entfernen lassen (kostet 10,– DM), Updates bekommt

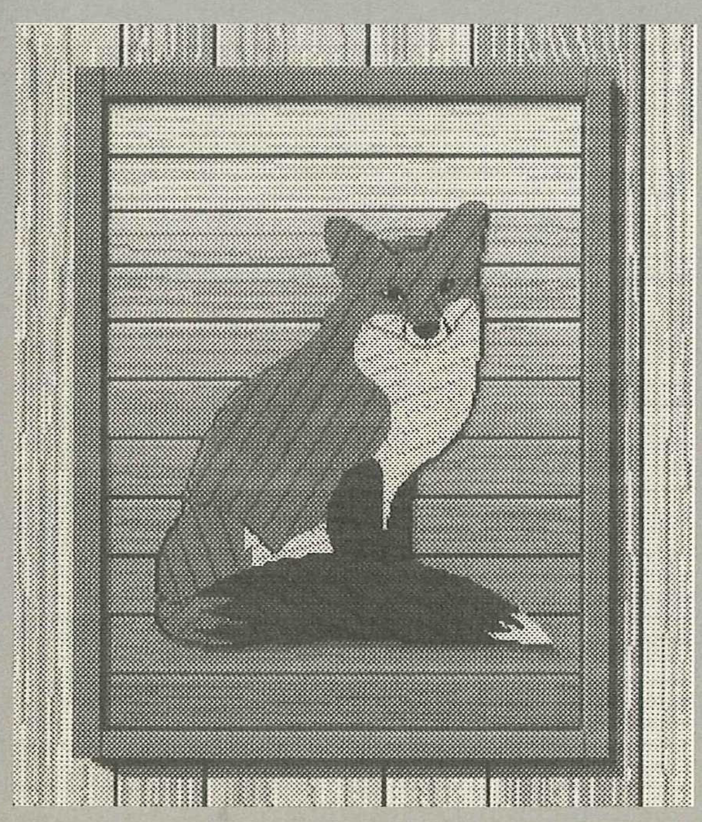
Bis daß der Drucker glüht . . .
TURBOprint Professional



Simple Handhabung: Ein paar Mausklicks und der Drucker rattert los!

man auf demselben Weg. Eine Installation auf Festplatte ist ebenfalls möglich, zwei Testbilder werden auch gleich mitgeliefert. Die Professional-Version ist also ihren stolzen Preis von 188,– DM durchaus wert; wem das trotzdem zuviel ist: TURBO-print II ist nach wie vor für 98,– DM erhältlich und bietet dafür auch schon sehr gute Ergebnisse. (mm)

Bezug:
Im Fachhandel oder direkt bei
Irsee-Soft SPCS
Grüntenstraße 6
8951 Irsee



TURBO-print: Das Druckprogramm für schlaue Füchse?



Impressum

Herausgeber
Michael Labiner (verantw.)
Chefredakteur
Michael Labiner (ml)
Stellv. Chefredakteur
Oskar Dzierzynski (od)
Redaktion
Werner Hiersekorn (wh)
Max Magenauer (mm)
Uwe Rönitz (ur)
Brigitta Labiner (bl)
Freie Mitarbeiter
Udo Bartz
Norbert Beckers
Carsten Borgmeier
Felix Bübl
Sönke Klettner
Frank Matzke
Jens Petersen
Ulf Petersen
Hans-Werner Raabe
Stephan Rock
Thomas Rossacher
Ralf Schikora
Manuel Semino
Sascha Wagner
Redaktionsassistenz
Brigitta Labiner
Design & Illustration
Oliver Wunderlich
Layout
Oliver Wunderlich
Fotografie
Oskar Dzierzynski
Comic
Werner Regnet
Ingo Stein
Oliver Wunderlich
Titel
Thomas Emde
Anzeigenbetreuung
Carsten Borgmeier
Satz
Fa. Der Satz, 8000 München 70
Reproduktion
Fa. Druckvorlagen Rieß, 8000 München 70

Druck u. Gesamtherstellung
Karl Wenschow Franzis-Druck GmbH, 8000 München 50
Vertrieb
Verlagsunion, 6200 Wiesbaden für Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz
Erscheinungsweise
AMIGA JOKER erscheint monatlich, zum jeweils letzten Freitag des Vormonats. Doppelausgaben: 6/7 und 8/9
Abonnement
Jahrespreis (10 Ausgaben): DM 60,– Ausland: DM 72,– Bestellungen bitte über die Verlagsanschrift. Das Abonnement gilt mindestens für ein Jahr. Es verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, falls es nicht gekündigt wird (jederzeit möglich). Einzahlungskonto: Postgiroamt München, Kto. Nr. 444714-806, BLZ 700 100 80.
Manuskripte
Manuskripte, Listings und Bauanleitungen werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Sollten sie schon anderweitig zur Veröffentlichung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den Publikationen des Joker Verlags. Honorar nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

Verlag und Redaktion
Joker Verlag Inh. Michael Labiner.
Untere Parkstraße 67, D-8013 Haar.
Tel. Verlag: 089/463700,
Tel. Redaktion: 089/463823,
Telefax: 089/4604977

Unsere tolle Preisausschreiben-Seite



Es gibt viel zu tun, also warten wir noch ein bißchen! Während die ganz Fixen natürlich längst unten beim Fragen-Beantworten, Postkarten-Ausfüllen und Gewinne-Kassieren sind, erzählen wir Euch hier inzwischen was über die Spiele, die diesmal verlost werden:

Da wäre als erstes „Necronom", ein horizontal scrollendes Ballergame in der Art von „R-Type". Es fängt in einer sehr technischen Hintergrundwelt an, wird dann aber immer gruseliger mit Lovecraft-mäßigen Monstern, deren bloßer Anblick schon fast tödlich ist! Zu „Turrican" gäbe es zwar auch einiges zu sagen, aber das hat ja bereits Carsten in seinem Testbericht über dieses erstklassige Actiongame erledigt – bitte dort nachlesen! Die wichtigste Information zu „Die Drachen von Laas" ist wohl die, daß dieses von vielen sehnsüchtig erwartete Game jetzt endlich erschienen ist! (Wurde aber auch langsam Zeit ...) Des weiteren, ... ach was, wie lange wollt Ihr eigentlich noch Eure Zeit damit verschwenden, diese blöde Einleitung zu lesen, während die anderen schon seit einer Stunde fleißig am Gewinnen sind?! Genau, jetzt packen wir's, aber flott:

1. Großes Linel-Preisausschreiben

1.1. Die Gewinne

1.1.1. Hauptgewinn: Ein TV- und Radiowecker.
1.1.1.1. *Anmerkung: Tolles Ding!*
1.1.2. Zehnmal „Necronom"
1.1.2.1. *Anmerkung: Horizontal scrollendes Action-Ballerspiel. Toll. Toll. Toll.*
1.1.3. Zehnmal „Drachen von Laas"
1.1.3.1. *Anmerkung: Seit fast zwei Jahren angekündigt, jetzt endlich da. Ganz toll.*
1.1.4. Fünf Linel T-Shirts.
1.1.4.1. *Anmerkung: T-Shirts mit Linel-Logo. Toooll.*

1.2. Die Fragen

1.2.1. Frage 1: Welches Präsent hält das Necronom-Monster für den ahnungslosen Spieler bereit?
1.2.2. Frage 2: Um was für eine Art Spiel handelt es sich bei den „Drachen von Laas"?

1.3. Spiel/Gewinnmodus: Bitte entweder Frage 1 *oder* Frage 2 beantworten, je nachdem welches Spiel Ihr gewinnen wollt; der Hauptgewinn und die fünf T-Shirts werden unter *allen* richtigen Einsendungen verlost.

2. Großes Rainbow Arts-Preisausschreiben

2.1. Die Gewinne

2.1.1. Hauptgewinn: Ein CD-Player
2.1.1.1. *Anmerkung: Eignet sich unter anderem prächtig zum Abspielen von CD's. Tolles Ding!*
2.1.2. Zwanzigmal „Turrican"
2.1.2.1. *Anmerkung: Reinrassiges Ballergame mit Action satt. Lobeshymne, äh, Test in diesem Heft.*

2.2. Die Frage:

Joystick nach unten und Space-Taste drücken – was wird jetzt aus unserem Turrican-Helden?

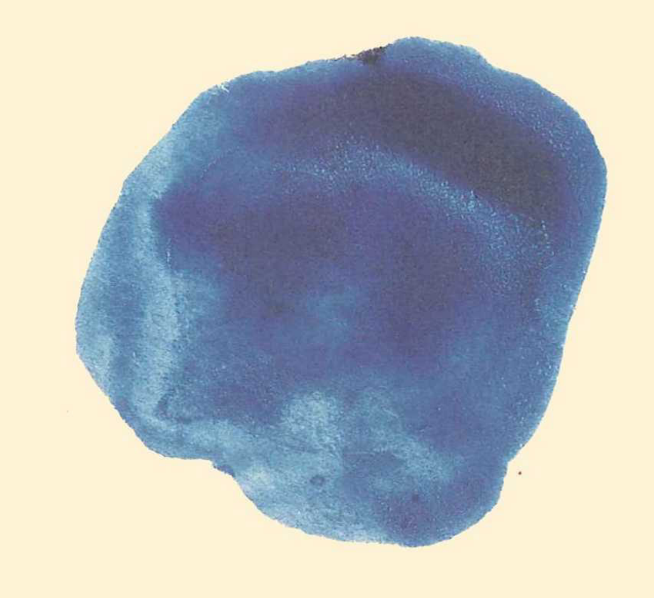
2.3. Gewinnmodus: Zu gewinnen gibt's natürlich je ein „Turrican" Spiel beziehungsweise einmal den CD-Player.

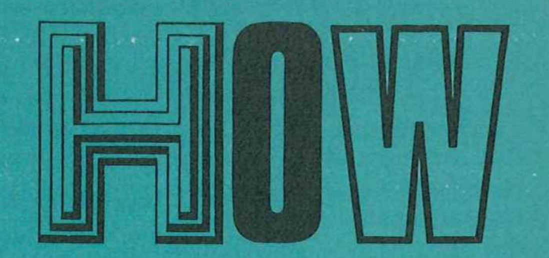
3. **Adresse:**
Joker Verlag
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar bei München

4. Bitte Kennwort „Necronom", „Drachen von Laas" oder „Turrican" angeben.

5. Noch was? Ach, ja: Einsendeschluß ist schon der 15.5.1990 (also dalli, dalli!) Rechtsweg? Nix da!

Viel Glück!





KNOW HOW

So, jetzt geht's ans Eingemachte: Jede Menge Tips zu weit über zwanzig Spielen haben wir Euch diesmal wieder anzubieten! Doch bevor es richtig losgeht, nochmal unsere große Bitte: Schreibt doch nicht einfach irgendwo ab, das ist wirklich nicht OK. Nicht nur, daß Ihr uns dadurch einen Haufen Mehrarbeit aufhalst, weil wir sämtliche Konkurrenzblätter durchforsten müssen (was ja an sich schon schlimm genug ist...), aber es ist doch ausgesprochen unfair allen anderen gegenüber, die sich die Mühe machen, und uns (oder doch in Wahrheit EUCH!!) ihre selbst erspielten Tips liefern. Ihr stehlt ihnen damit den Platz und macht Euch in den meisten Fällen doch nur selbst unnötige Arbeit. Es wäre schön, wenn wir Euch da vertrauen könnten...

Wie Ihr sicher schon längst wißt, wird jeder veröffentlichte Tip honoriert: 20 Märker gibt's für kurze Tips, Cheats und Tricks – für Komplettlösungen winken sogar zwischen 50 und 100 Steine, je nach Umfang. Aber nicht vergessen: Die Einsendung sollte tunlichst mit dem ORIGINAL-Programm funktionieren, und mit funktionieren meinen wir auch funktionieren! Also seid nicht faul und schickt Eure Tricks, Cheats, Pläne und Lösungen an:

Joker Verlag
Know How
Untere Parkstr. 67
8013 Haar

Hilfe! Fragen!?

Wie schon gewohnt, bevor wir starten, müßt Ihr Euch zuerst mal unseren Aufruf gefallen lassen: Wer Rat weiß, bitte schreibt uns! Wir werden die Antworten weiterleiten, oder (gegen Honorar) veröffentlichen. Also: Bleibt mit Eurer Weisheit nicht hinterm Berg! Tja, und wer seinerseits mit einem Spiel Probleme hat, nur keine Scheu, schreibt uns einfach. Aber gebt bitte als Kennwort (auch wenn es sich um eine Antwort handelt) **Fragen** an, da Eure Hilferufe sonst allzu leicht in der Masse untergehen...

Bloodwych: Wozu sind die Regenerationsräume mit den drei Löchern gut? Wie kommt man in Zendiks Tower?

Wer kennt einen Cheat zu **Predator**? Wer weiß die Lösung zu **Navy Moves**? Ich explodiere immer samt dem U-Boot. Wer kennt einen Cheat zu **Megablast** oder **Ghostbusters**?

Wie kann ich bei **Dungeon Quest** den Drachen töten, und wie komme ich ins „Tiny Inn"?

Ein verzweifelter **Rock'n' Roll**er hat folgendes Problem: Im 15. Level liegt hinter einer Schiebetür ein Schalter, der Gang ist so eng, daß man ihn betätigen muß. Aus der Schiebetür wird aber ein grünes Schloß, und man ist eingeschlossen. Mache ich etwas falsch, oder ist das ein Programmfehler?

Wer kann mir bei **Time** helfen? Wie baut man den Neuro-Rom ein und wo? Wie kann ich das Sonnentauchen gewinnen? Was muß ich mit dem Boots Bild machen? Alles Fragen, die wir (wie wir glauben) bereits mit unserer Lösung beantworten können. Falls nicht – vielleicht weiß ja von Euch jemand Rat!

Cheats gesucht, und zwar zu: **Rainbow Islands** und **Danger Freak**!

Und nochmal **Rainbow Islands**: Gibt es einen Modus, mit dem man die Inseln anwählen kann?

Wer kennt einen Cheat zu **R-Type**, der das Collision Checking abschaltet?

Wer weiß einen Cheat zu **Marble Madness** für unendlich viele Leben oder mehr Zeit?

Hilfe! Wie kann man bei Shinobi Levels überspringen?

Wie bekommt man bei **Stryx** unendlich Energie?

Castle of Doom: Wozu dient die Spalte im Felsen? Was macht man mit dem Thron und dem Karton? Welche Bedeutung hat der alte Mann? Wozu dient die Axt?

Und wieder jede Menge Cheats verzweifelt gesucht: **Altered Beast, Black Tiger, Strider, Dr. Doom's Revenge, The seven Gates of Jambala, Aaargh!, Scorpion, Wonderboy in Monsterland, Cabal, Thunderboy, Garrison II**

Wer weiß, wo ich bei **Maniac Mansion** den Hot-Key finden kann?

Tips & Tricks

Von Gerd Eichstaedt aus Seelze kommen bereits die Paßwörter zu **Super Cars**, plus einem ganz starken Cheat für Raffgierige: Um in den 2. Level zu gelangen, gibt man zu Beginn als Namen einfach ODIE ein, für den 3. Level BIGC, und um 500.000 Dollar Kapital zu ergaunern, tippt man RICH, und kann sich endlich alles leisten, was man mag!

Und noch ein kleiner Tip zu **Super Cars** kommt von Thorsten Keller aus Rödermark: Wenn Ihr seht, daß Ihr die Plazierung nicht mehr schafft, könnt Ihr das Rennen mit ESC abbrechen und habt beim Neustart immer noch die Extras des vorherigen Rennens. Leider merkt sich der Amiga aber nicht. welche Tracks man schon erledigt hat – man muß also wieder ganz von vorne beginnen.

Unsere Frage aus AJ 3/90 nach einem Cheat zu **Untouchables** kann der geheimnisvolle Overlord beantworten: Gibt man im Titelscreen „Southampton Gazette" ein, so gelangt man mit F10 in den nächsten Level. Dankesehr!

Cerrato Vincenzo aus Wettingen schickt uns einen Cheat zu **Operation Thunderbolt**: Gibt man in der Highscore Liste „Wigan Ninja" ein, so erhält man unendlich viele Credits. Außerdem kommt man nun mit einem Druck auf F7 in den jeweils nächsten Level.

Jede Menge Paßwörter zu **Pipe Mania** erhielten wir von Sandro Trovato aus Pratteln: Mit GRIP kann man 4 Level überspringen, mit TICK 8, DOCK bringt einen 12 Level weiter, OOZE 16, BIOB 20, BAII 24, und mit WILD kommt man sogar ganze 28 Level voran.

Ein paar Tips zu **Nuclear Wars** erhielten wir von Michael Baar aus Hähnlein: Am Anfang sollte man immer nur ein Land angreifen. Die ersten Züge empfiehlt es sich, ordentlich Propaganda zu machen, danach aufrüsten! Nun kann man einen Bomber ausschicken. Sollte der Gegner eine Rakete aufstellen oder einen Bomber starten, muß man sofort die „MegaCannon" aufstellen.

Wer sich bei **Kaiser** auch mal die Krönungssequenz ansehen möchte, ohne dabei vorher das ganze Spiel gelöst zu haben, unterbricht einfach die Startupsequenz mit Ctrl-D (beides gleichzeitig nach dem Einlegen der Kaiserdiskette drücken) und wartet, bis sich der Amiga nicht mehr rührt. Nun drückt man Return und tippt „Kroenung" ein. Mit einem nochmaligen Return kann man die Zeremonie bewundern. Unser Dank geht an Lars Knutzen aus Georgsmarienhütte.

Wer bei **Starflight** finanziell unabhängig sein möchte, geht zuerst im Starport zum Trade Depot und klickt dort BUY an. Nun geht man auf das begehrte Endurium (Fuel) – sobald die Anzeige erscheint, drückt man die Space-Taste und gibt eine Zahl ein (z.B. 12,0 – aber nicht: 12.0). Jetzt hat man so viel Geld, daß man sich die beste Ausrüstung kaufen und seine Crew perfekt ausbilden kann. Das überschüssige Endurium kann man dann noch im Trade Depot verkaufen. Dieser Tip kommt von Frank Baumann aus Selm.

Und gleich noch einmal **Starflight**: Frank Deseyve aus Maintal rät Euch Folgendes: Wenn Ihr im Handelszentrum von Arth Mineralien kauft und vor die Menge ein Minus setzt (Taste ß), so bekommt Ihr diesen Betrag auf Euer Konto gutgeschrieben.

Den Code für den zweiten Teil in **After the War** schickt uns Jan Willutzki aus Minden. Er lautet: 101069

Einen heißen Cheat zu **Weird Dreams** schickt uns Vaclav Cizkovsky aus München: Im Spiegelkabinett geht man so dicht an den rechten Spiegel heran, daß man noch nicht auf die andere Seite rutscht – das läßt sich am besten bewältigen, indem man dicht an den Spiegel tritt und dann ganz leicht stückchenweise den Joystick nach rechts drückt, bis man auf der Schwelle steht und fast auf der anderen Seite ist. Nun muß man SOS im Morsealphabet eintippen, also: ...–––.... Danach drückt man auf Space und hat unendlich viele Leben. Beachtet aber die englische Tastaturbelegung: – = ß.

Marco Decker aus Bornheim hat auch diesmal zugeschlagen: Um bei **Space Harrier** unendlich viele Leben zu bekommen, muß man sich zuerst auf den 2. Platz spielen und gibt dann RAF ein. Ob's bei dem 2. Teil auch funktioniert? Ausprobieren kostet nichts!

Ein treuer Leser und Greenpeace-Fan hilft uns mit einem Tip zu **Pinball Magic** weiter: Wenn die „Tür" mal offen ist, braucht man bloß noch F4 zu drücken, um in den nächsten Level zu kommen. Danke sehr, Greenpeace freut sich bestimmt über Deine Großzügigkeit, Crush-Hamburg!

Einen Mega-Cheat zu **Dyter 07** hat Sven Schneider aus Oberhausen für uns herausgefunden: Gibt man im Titelbild das Wort OBI ein, erscheint eine interne Music-Box. Dort kann man mit dem Stick einzelne Soundeffekte, Jingles und natürlich die verschiedenen Songs anwählen. Aber es geht noch weiter: Gibt man an beliebiger Stelle das Wort GIB ein, gerät man in den Cheat-Modus. Hier kann man während des Spiels „W" für alle Waffen, „S" für volle Energie, „L" für den nächsten Level und Space für ein U-Boot drücken. Allerdings hat die Sache mit dem nächsten Level ein kleines Manko – benutzt diese Funktion lieber nicht allzu oft, da Euer Compi sonst einen Total-Crash erleidet; meint Sven.

Zu **Bad Company** schickt uns Tim Feindt aus Holm ein paar Tips: Im 1. Level gibt es manchmal große Säulen. Wer eine davon abballert, erhält 100.000 Punkte. Für die zweite gibt's dafür nichts mehr. Bewahrt die Zarman Tao Killomatic Waffe aus der Grundausstattung gut auf. Im geboosteten Zustand wirkt sie nämlich wahre Wunder gegen die Obermonster. Bleibt so lange wie möglich in den Lebens-Regeneratoren! Und zuletzt: Wer einen hohen Score erreichen will, sollte sich möglichst langsam fortbewegen.

Zu **Federation Quest I** erhielten wir von Darius Metzner aus Wiesbaden bereits 10 Codes: BSS, JANE, SEYMOUR, BY, DOCTOR, DINOSAUR, AND, GREMLIN, GRAEME, ROB.

Von Michael Paul aus Homburg stammen die folgenden Codes zu **Rotor**: GAG, LIP, SLY, NEW, AWE, TNT. Gibt man als Paßwort PIT ein, so kommt man in den Battle Simulator Modus.

Für alle **TV-Sports Basketball** Fans, die mehr Auszeiten brauchen, als erlaubt ist, hat Ralph Sennekamp aus Göttingen einen Tip parat: Hat die gegnerische Mannschaft einen Korb geworfen, drückt man bei Bekanntgabe des Korbwerfers die Space-Taste. Bevor das Spiel nun weitergeht, bekommt man eine Auszeit, die nicht vom Kontingent abgezogen wird. Außerdem sollte man kurz vor Ende einer Spielhälfte eine Auszeit nehmen. Spielt man danach weiter, findet man sich vor dem gegnerischen Korb wieder. Auch nicht schlecht!

Heißen Dank an das Kane-Team, das uns mit einem Tip zu **Chicago 90** weiterhilft: Hat man sich entschlossen, polizeiliche Dienste zu tun, so kann man den Dieb ganz einfach stellen: Man verfolgt ihn so lange, bis auf dem anderen Fahrstreifen ein Auto entgegenkommt. Nun fängt man an zu schießen, der Vorderteil des verfolgten Autos gerät dadurch auf die andere Fahrbahn. Der Dieb knallt nun mit dem anderen Auto zusammen, und man kann von hinten den „Sandwich" schließen.

Rock'n'Roll

Beginnen wir mit zwei Tips von Ingmar Hüring aus Kaarst: Solltet Ihr mal für einen unbedingt notwendigen Gegenstand kein Geld mehr haben, so stellt Euch doch einfach auf den Shop, der den gewünschten Gegenstand führt, und wartet ein bißchen. Nach einiger Zeit erhält man das Teil, ohne dafür zu blechen. Ein bißchen Energie kostet das zwar, ist aber nicht weiter tragisch.
Sobald Ihr Euch in den neunten Level durchgeschlagen habt, spart Euch 900 zusammen und kauft Euch den Smaragdring. Man findet ihn in dem Raum mit den vielen explodierenden Feldern. Man muß zuerst auf das dritte Feld über der Tür gehen, um unbeschadet zum Shop zu kommen. Der Schlüssel zu diesem Raum befindet sich am Ende des Ganges mit der gelben Tür. Dieser Smaragdring verhilft Euch zu einem Continue mit drei Leben, bei dem Ihr sogar im achten Level wieder beginnen dürft. Für jeden Ring gibt es ein Continue, man kann diesen Vorgang also so oft man will wiederholen.

Jede Menge Warps erhielten wir von Jörg Ecker aus Homburg:
Level 1: Hier gibt es einen Warp in Level 33, wenn man das Reparatur-Set kauft, und mit diesem den Abgrund zur Rechten überbrückt. Nach Beendigung des Bonus-Levels findet man sich in Level 2 wieder.
Level 2: Für alle, die hier mit Energieproblemen zu kämpfen haben, gilt Folgendes: Überrollt man jeden brüchigen Boden, so daß ein Abgrund entsteht, erhält man volle Energie. Desweiteren muß man in der Eierzone die Eier am Rand im Uhrzeigersinn abfahren, die Folge ist wieder ein Bonuslevel.
Level 3: Von hier aus gelangt man in Level 24, wenn man die drei Plattformen in die korrekten Positionen bringt. In der Nähe des Startpunktes findet man drei Reparatur-Set-Shops, und zur Rechten ein kleines Abgrundgebiet. Der Warp wird aktiviert, indem man alle drei Plattformen in die mittlere Reihe einfügt.
Level 4: In den 11. Level kommt man, wenn man alle Eier zertrümmert. Um in das Eiergebiet zu gelangen, kauft man ein Reparatur-Set und fügt es zur Rechten des mittleren Pfeiles (von 3) an. Jetzt rollt man einfach nach rechts über den Abgrund zur Eierzone.
Level 5: Wenn man hier alle Eier zermantscht, bekommt man einen Extraball.
Level 6: Ein Warp in den 8. Level tut sich auf, sobald man drei Plattformen richtig einsetzt. Dies geschieht in einem Gebiet mit vielen Ventilatoren, wo das Gelände am rechten unteren Eck endet. Man muß in jede Reihe eine Plattform einfügen.
Level 8: Immer daran denken, Credits zu kaufen. Sie ermöglichen eine Art Continue-Funktion, nachdem man alle Leben verloren hat.
Level 11: Hier erhält man 15.000 Credits, sobald man alle Eier zerstört hat.
Level 12: Auch hier wieder alle Eier zertrümmern – ein Bonus von 500 Coins ist uns dann sicher!

Fighter Bomber

Jede Menge Erfahrungen hierzu hat Albert Knorr aus Wien gesammelt. Er empfiehlt:
1. Man nehme die F-15
2. Dem Feind gebe man die F-16, so ist zumindest in 80% der Fälle gewährleistet, daß er einen nicht abknallt.
Die Missionen unter COVERT:
Sleeper: Auf ca. 50 ft. gehen und mit Afterburner zum vereinbarten Ziel fliegen (Kontrolle über Taste U), bei ca. RNG = 8 auf Schub 3 zurückgehen, und gegebenenfalls mit der Airbrake Schub wegnehmen. Ziel mit Pfeiltaste über Laserstrahl anvisieren und Abschuß der Maverick.
Farmhouse: Entspricht in etwa der Sleeper
Bridge End: Ist wohl die Schwierigste unter den Missionen unter COVERT. Hier müßt Ihr auf Euren Treibstoff achtgeben. Zuerst steigt Ihr mit Afterburner auf ca. 30000 ft. Höhe. Dadurch wird der Luftwiderstand so gering, daß sich Eure Schubgeschwindigkeit verdoppelt. In 30000 ft. Höhe auf Military Power zurückschalten. Sobald der COMED (Anzeige am Head Down Display) eine Zielentfernung von ca. RNG = 60 bestätigt, auf Schub = 2 zurückschalten. Dann im Sinkflug bis zum Ziel die Höhe auf ca. 50 ft. ausgleichen. Anschließend zur Brücke abdrehen und zerballern. Dann wieder auf dieselbe Art zurück zur Landebahn.
Strike Force: Flughöhe ist wieder 50 ft. Afterburner bis zur 1. Zielgruppe (Artillerie) beibehalten. Auf RNG = 8 wieder auf 3 zurückschalten. Nach Zielzerstörung wieder auf HEADING = 85 abdrehen und mit Afterburner zu den Panzern. Nach Zerstörung auf Kurs 120 einschwenken und die Fahrzeugkolonne auslösen. Kurs beibehalten, bis über Satellitenbild (F8) die Landebahn durchgegeben wird. Landen, bremsen, Motor abstellen und ab in den nächsten Menüpunkt.

Werner Jankowski aus Offenbach meint übrigens, daß Ihr ruhig auch den Motor abstellen könnt, sobald Ihr in etwa 30000 ft. Höhe mit ca. 940 km/h mit Afterburner fliegt. Man kann so gute 17 Rangeinheiten gleiten, bis man bei ca. 170 km/h den Afterburner wieder einschaltet und das Ganze nochmals durchzieht.
Carsten Quaadt aus Herzogenaurach schickt uns auch jede Menge Tips. Seine Erfahrungen sehen etwas anders aus: Zuallererst solltet Ihr keinesfalls vergessen, Euer Fahrwerk einzufahren. Dies geschieht mit G, was in der Anleitung nicht erwähnt ist. Das Auftanken in der Luft sollte man zu Beginn üben, denn während einer Mission ist es dann zu spät. Den Radar während des Fluges immer auf 25 Meilen stehen lassen. So kann man Feindflugzeuge eher erfassen. Als eigenes Flugzeug finde ich die MIG 27 Flogger am besten (na, Carsten und Albert – da seid Ihr Euch nicht ganz einig!). Die

verbraucht anscheinend am wenigsten Sprit. Als Feindflugzeug empfehle ich die F 5 Tiger, da sie sehr schwach bewaffnet ist.
Wer Probleme mit dem Zerstören von anderen Flugzeugen hat, für den hat Karsten Berendas aus Herne noch einen Rat: Wählt als Waffe die Sidewinder, drückt einmal die Taste S und fliegt dann auf das Flugzeug zu. Die Sidewinder zielt nun von alleine, sobald ein roter Kreis um das entstandene Viereck erscheint, feuert ab!

Cabal

Auch zu diesem Spiel kommen ein paar Tips von Albert Knorr: Stellt Euch immer links in die Ecke und ballert zuerst auf die Panzer. Wenn im Hintergrund Granatwerfer auftauchen, sind sie Ziel Numero 2, erst dann die restlichen Soldaten abknallen. Sollte ein Flugzeug kommen, wechselt Ihr die Seite. Wichtig ist nur, daß Ihr die Soldaten auf Eurer Seite abschießt, die anderen erreichen Euch sowieso nicht.
Michael Baar aus Hähnlein läßt uns auch hier nicht im Stich. Er weiß, wo die Extrawaffen zu finden sind, außerdem hat er ein paar allgemeine Tips für Euch:
Die Extrawaffen sollte man immer holen. Hier kurz ihre Standorte:
Level 1.1: weißes Haus, neben dem Baum
Level 1.2: rechter Stein
Level 1.3: Sanitäter
Level 1.4: linkes kleines Faß
Level 2.3: großer Turm
Level 3.1: der Fels ganz rechts
Level 3.3: Zelt
Level 4.3: die beiden Tore im Hintergrund
Beim ersten Endgegner durch die Mitte der Kugeln durchrennen. Oder Ihr schießt unterhalb der Schraube auf den Hubschrauber.
Beim zweiten Endgegner müßt Ihr auf die Rohre zielen.
Und beim Dritten immer nur den Kugeln ausweichen, wenn sie kommen. Nicht rollen!

Iron Lord

Heißen Dank an Josef Giuchici, der uns allerhand Tips zusammengestellt hat, um Iron Lord zu lösen. Schicken wir unseren Ritter also auf die Reise...
Zuerst geht man in die oberste Stadt zum Armdrück-Wettbewerb, den man auch gewinnen muß. Nun statten wir der Magd einen Besuch ab, die uns das mit einem Amulett dankt. Mit dem Amulett geht man zum Söldner, der auch in der Stadt wohnt, und für den man eine gute Rüstung oder eine Waffe braucht (bekommt man dann beim Händler). Man latscht also zur Stadt unter der Mühle, dort zum Händler. Er bietet uns eine Rüstung, und hat einen Auftrag. Die Rüstung bringt man logischerweise gleich zum Söldner, der unsere edle Geste vergilt, indem er uns die Unterstützung seiner Männer zusagt. Die Kette dürfen wir natürlich nicht vergessen – wir kaufen sie für unsern Freund, den Händler. Der Händler freut sich so über das Geschmeide, daß er uns ebenfalls voll Freude die Hilfe seiner Leute verspricht.

Nun muß man ins Kloster zum Pfarrer, der uns den Auftrag gibt, dem Turmherrn eine Heilmixtur zu bringen. Schön und gut, zuvor lassen wir uns den Bogenschieß-Wettbewerb aber nicht entgehen. Tapfer, wie wir sind, erringen wir auch glatt den Pokal (noch besser, wir treffen ins Schwarze und bekommen noch jede Menge Kohle dazu), den man auch dringend braucht. Der Heilkundige nämlich rückt sein Mixtürchen nicht heraus, ehe er den Pokal eingesackt hat. Die Heilmixtur bringt man nun schnell zum Mönch, der uns damit auch gleich zum Turmherren begleitet. Dankbar, und vor allem fasziniert von unserem Sieg beim Armdrücken, verspricht auch er uns Verstärkung.
Zuletzt suchen wir noch den Müller auf, für den man das Geld für einen Mehlsack beim Wirt eintreiben soll. Der Wirt ist so beeindruckt von unserem Heldenmut, daß er sich glatt dazu überreden läßt, seine Schulden zu begleichen. Die Unterstützung des Müllers ist uns ja nun auch gewiß, weshalb wir es nun wagen, zum Schloß zurückzueilen. In den mittleren Turm hinein, und zum Kampf aufrufen! Verhält man sich nun noch taktisch klug im Kampf, hat man auch schon gewonnen. So, damit sollten ja auch schon die Fragen aus dem letzten Heft beantwortet sein, hoffen wir zumindest...

The Hound of Shadow

Volker Dähn aus Bietigheim-Bissingen hat, wie er glaubt, das Game schon sehr weit gelöst. Um bis zu der Stelle zu kommen, an der er festhängt, muß man Folgendes eingeben:
wait (3x), examine Adept, examine Yasmin, wait (4x), help Adept, help Saunders, wait (2x), go to pub, wait, drink beer, go to flat, go to lounge, get tatler, go to bed, leave flat, wait till noon, wait (6x), go to museum, n (2x), go to admission office, fill in form, go to flat, go to lounge, write to director, go to regent, go to bed, go to museum, wait till 9, n, go to museum street, enter shop, where is Talbott, get statue, leave shop, go to museum, n (3x), read hectate in Psyche, read hounds of annwyn in dictionary, read great dogfiend in dictionary, get chambers from open access, read p229 in chambers, get hones from open access, read august 4th 1577 in hones, stand up, get dressed, go to lounge, wait, yes, go to museum street, enter shop, where is Talbott, read note, go to 34b Dean Street, open door, e,u,s,w, sleep, listen, read times, listen, yes, examine envelope, get note, examine seal, wait (3x), enter shop,????
Ab hier verläßt mich mein Latein, oder besser mein Englisch – schreibt Volker. Vielleicht weiß ja von Euch jemand, wie man Mr. Marcus davon überzeugen kann, daß John und ich unschuldig am Tod von Mr. Talbott sind.
Volker hat aber noch mehr Neuigkeiten für Hound of Shadow-Besitzer. Jetzt wird's ein bißchen kompliziert:
1. Man erstellt sich einen neuen Character. Im Hauptmenü teilt man seine Characterpunkte gleichmäßig unter allen 7 Hauptgruppen auf, dann gibt man sich bei jeder Eigenschaft eines Hauptskills mindestens einen Punkt.
2. Jetzt speichert man den Character auf seiner Userdisk ab.
3. Man lädt seinen Editor und dann seinen neuen Character, daraufhin erscheint in den ersten paar Zeilen eine ellenlange Ziffernkolonne, beginnend mit dem Namen des Characters. So, die ersten beiden Zeilen lassen wir, wie sie sind, ab der dritten ändern wir alle 1 in 100, die Nullen lassen wir. Jetzt hat man einen Super-Character, der keine Gefahren scheut und das Problem mangelnder Fähigkeiten nicht kennt.

Zombi

Nicolai Barbat hat Zombi gelöst – wir starten durch mit einem ganzen Haufen Tips.
Zuerst stattet man alle Personen mit Waffen aus. Dann fährt man mit dem Aufzug in die vierte Etage des Kaufhauses, um dort die Schlüssel für die Lastwagen zu holen. Die Lastwagen fährt man nun vor alle Ein- und Ausgänge. Als nächstes beseitigen wir die Zombies im Keller, erst wenn der Letzte erledigt ist, suchen wir die Sicherung und den Handschuh. Den Handschuh ziehen wir an, um die Sicherungen in den Sicherungskasten einzusetzen. Nun versorgt man alle seine Leute mit Nahrung aus dem Kaufhaus-Restaurant, woraufhin man hoffentlich gestärkt genug ist, um alle Zombies zu vernichten. Diese pfercht man dann kurzerhand in den Kühlraum im Keller. Bevor man jedoch den letzten toten Untoten fallen läßt, sollte man das Walkie-Talkie nehmen. Hat man sich nun aller Zombies entledigt, schaltet man das Gerät ein. In dem Moment erscheint auf den Monitoren

ANLEITUNGEN (A); KOMPLETTLÖSUNGEN (L) UND PLÄNE (P) IN DEUTSCH

Titel	L	P	A
20000 Meilen unter dem Meer	L	-	-
Ace 2	-	-	A
Adventure of Link (Zelda II)	-	P	-
Alternate Reality - City	-	P	A
Alternate Reality - Dungeon	L	-	-
Auto Duel	L	-	-
Balance of Power 1990 ed.	-	-	A
Bard's Tale I oder II	L	P	-
Bard's Tale III	L	P	A
Battle of Antietam	-	-	A
Battlehawks 1942	-	-	A
Battletech	(L)	(P)	A
Battles of Napoleon	-	-	A
Bismarck	-	-	A
Black Cauldron	L	-	-
Bubble Ghost	-	P	-
Carrier Command	L	-	-
Chaos Strikes Back	-	-	A
Colonel's Bequest	L	P	A
Chrono Quest	L	-	-
Curse of the Azure Bonds	L	P	-
Dam Busters	-	-	A
Day of the Viper	L	P	-
Deathlord	-	P	A
Def Con 5	-	-	A
Defender of the Crown	-	-	A
Deja Vu (Amiga/ST)	L	-	-
Deja Vu II	L	-	-
Demon's Winter	-	-	A
Digi Paint 3	-	-	A
Digi View Gold Version 4.0	-	-	A
Dos-2-Dos	-	-	A
Dragon's Lair (Amiga)	L	-	-
Dragon Wars	-	-	A
Dungeon Master	L	P	A
Elite	L	-	A
Emperor of the Mines	L	-	-
Europe Ablaze	-	-	A
F-14 Tomcat	-	-	A
F-15 Strike Eagle II	-	-	A
Faery Tale Adventure	(L)	(P)	-
Fire Brigade	-	-	A
Fish	L	-	-
Flugsimulator 3	-	-	A
Flugsimulator 4 (49,90 DM)	-	-	A
Future Wars	(L)	(P)	A
Galdregon's Domain	L	P	A
Gato	-	-	A
Germany 1985	-	-	A
Gettysburg	-	-	A
Goldrush	L	P	A
Guild of Thieves	L	-	-
Gunship	-	-	A
Hellowoon	L	-	-
Hero's Quest	L	P	A
Hillsfar	-	-	A
Imperium Galactum	-	-	A
Holiday Maker	L	-	-
Indiana Jones 3 (Lucasfilm)	L	P	-
It came from the Desert	(L)	(P)	-
Jet	-	-	A
Kampfgruppe	-	-	A
Keef the Thief	-	-	A
King Arthur	L	-	-
Kingdoms of England	-	-	A
King's Quest I	L	P	A
King's Quest II	L	P	A
King's Quest III	L	P	A
King's Quest IV	L	P	A
Knights of Legend	-	-	A
Kult	(L)	(P)	-
Last Ninja	-	-	A
Last Ninja II	-	-	A
Leisure Suit Larry I	L	P	A
Leisure Suit Larry II	L	P	A
Leisure Suit Larry III	L	P	A
Lucky Luke	(L)	(P)	-
Lurking Horror	L	-	-
Manhunter New York	L	P	A
Manhunter San Francisco	L	P	A
Maniac Mansion	L	P	-
Mars Saga	L	P	A
Mewilo	L	-	-
Might & Magic	-	-	A
Might & Magic 2	-	-	A
Millenium 2.2	L	-	-
Miracle Warriors	-	-	A
Mortville Manor	L	-	-
Navcom 6	-	-	A
Navy Seal	-	-	A
Neuromancer	(L)	(P)	-
North american civil war II	-	-	A
Ooze	L	P	-
Operation Marketgarden	-	-	A
Panzer Battles	-	-	A
Panzer Strike	-	-	A
Pawn	L	-	-
Phanthasie III	L	-	-
Phantasy Star	L	-	A
PHM Pegasus	-	-	A
Pirates	L	-	A
Platoon	-	P	-
Police Quest I oder II	L	-	A
Pool of Radiance	L	P	A
Pool of Rad. Adv. Journal	-	-	A
Populous	L	-	A
Ports of Call	(L)	(P)	-
President is Missing	-	-	A
Project Firestart	L	-	A
Project Stealth Fighter	-	-	A
Questron II	L	P	-
Reach for the Stars	-	-	A
Red Lightning	L	-	A
Red Storm Rising	-	-	A
Rings of Medusa	L	P	-
Roadwar 2000	L	P	A
Robox	(L)	(P)	-
Rommel	-	-	A
Russia	-	-	A
Sentinel (Firebird)	-	-	A
Sentinel Worlds I	-	-	A
Sentinel Worlds I Paragraphs	-	-	A
Sex Vixens from Space	L	-	-
Shadow of the Beast	(L)	(P)	-
Shadowgate	L	-	-
Shogun	(L)	(P)	-
Space Ace	L	-	-
Space Quest I, II oder III	L	P	A
Space Rogue	-	-	A
Stadt der Löwen	L	-	-
Star Command	L	-	A
Star Trek V	-	-	A
Starflight 2	-	-	A
Starglider I oder II	-	-	A
Steel Thunder	-	-	A
Stellar Crusade	-	-	A
Storm across Europe	-	-	A
Sub Battle Simulator	-	-	A
Sword of Aragon	(L)	(P)	A
Tetris	-	-	A
Ultima I oder II	-	-	A
Ultima III, IV oder V	L	P	A
Uninvited	L	-	-
Up Periscope	-	-	A
War in the South Pacific	-	-	A
War of the Lance	-	-	A
Warship	-	-	A
Wasteland	L	P	A
Wasteland Paragraphs	-	-	A
Wizard's Crown	-	-	A
Zack Mc.Kracken	L	P	A
Zork I	L	-	-

Wenn „L" und „P" in Klammern stehen, sind die Pläne im Preis der Lösung enthalten.

DIE AKTUELLE TOP-TEN BEI CPS (alle Programme in deutsch)

Platz	System	Preis
4. Rings of Medusa	AM ST	74,90
5. Iron Lord	AM ST	79,90
6. Drakkhen	AM ST/PC	74,90
7. Dragons Breath	AM	84,90
8. Space Rogue	AM	99,90
9. 688 Attack Submarine	AM PC	74,90 84,90
10. Sim City	64 AM/PC	44,90 74,90

AM
ST
74,90
PC
84,90
64
44,90



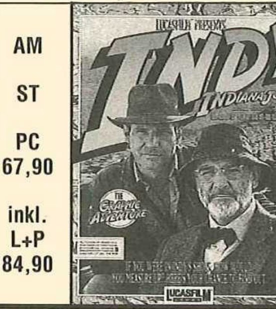
3 STARFLIGHT

AM
ST
PC
69,90
64
44,90



2 MANIAC MANSION

AM
ST
PC
67,90
inkl.
L+P
84,90



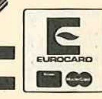
1 INDIANA JONES (LUKASFILM)











DEUTSCHE ANWENDER- UND LERNSOFTWARE

Titel	Preis	Titel	Preis
Audiomaster 2 stereo	139,00	Lotto	49,00
Deluxe Paint 3	249,00	Mathematik 1 oder 2	44,90
Deluxe Video	99,00	Physik 1	44,90
Devpac Ass. V2.0	139,00	Optivision Autom.-RGB-Splitter	418,00
Digi Paint 3	179,00	Optivision RGB-Splitter manuell	318,00
Digi View Gold 4.0	345,00	Sid-Mon	84,90
Englisch 1	44,90	TFMX Chris Hülsbecks Workstat.	129,90
Erdkunde 1 oder 2	44,90	Turbo Print 2	88,00
Instant Music	39,90	X-Copy 2 incl. Hardware	69,90

Sonderangebote

Titel		Preis	Titel		Preis
Archon Collection	D	39,90	Oil Imperium	D	49,90
Bard's Tale 1	D	39,90	Phantasie 3		39,90
Clever & Smart	D	24,90	Plutos		19,90
Eye	D	19,90	Populous Prom. Lands	D	29,90
Fireblaster	D	19,90	Roadwar Europe		39,90
Football Manager 1	D	19,90	Roadwars	D	24,90
Frostbyte	D	19,90	Seconds Out		19,90
Goldrunner	D	29,90	Skyblaster (3 D)	D	19,90
Hostages	D	39,90	Slaygon		29,90
Jump Jet	D	19,90	Space Station	D	19,90
Kick Off	D	49,90	Spitting Image	D	24,90
Kick Off Extra Time	D	29,90	Starways	D	19,90
King's Quest 1		29,90	Super Six (4 Disk)	D	39,90
King's Quest 2		29,90	The Art of Chess	D	29,90
Kreuz As	D	39,90	Treasure Island		19,90
Marble Madness	D	39,90	Warzone	D	19,90
Mercenary Kompendium	D	39,90	Whirlygig	D	14,90
Ogre		29,90	Zero Gravity	D	24,90

MAN SPRICHT DEUTSH

(Programme mit deutscher Anleitung)

Titel	Preis	Titel	Preis
Ant Heads (It came f. t. Desert Scenario)	44,90	It came from the Desert (1 MB)	84,90
Balance of Power 1990 Edition	84,90	Keef the Thief	74,90
Battle Chess	84,90	Kick Off Player Manager	54,90
Battlehawks 1942	69,90	Kingdoms of England	79,90
Battletech	89,90	Kult	64,90
Bloodwych	74,90	Legend of Djel	59,90
Bloodwych Data Disk	49,90	Microprose Soccer	64,90
Bundesliga Manager	54,90	North and South	74,90
Conqueror 3D	74,90	Ooze 2.0	74,90
Das Haus	59,90	Pharao	74,90
Das Magazin	59,90	Pinball Magic	59,90
Demon's Winter	79,90	Pipe Mania	74,90
Dragons Lair	109,90	Populous	74,90
Dragons Lair 2	119,90	Rainbow Islands	74,90
Dungeon Master	74,90	Reach for the Stars	89,90
Elite	74,90	Red Lightning	89,90
Emperor Of The Mines	74,90	Rings of Medusa	74,90
F-16 Combat Pilot	79,90	Shadow Of The Beast	99,90
F-16 Falcon (1MB)	79,90	Sherman M4	74,90
F-16 Falcon Mission Disk	64,90	Sleeping Gods Lie	79,90
Fighter Bomber	84,90	Space Ace	114,90
Flugsimulator 2	94,90	Star Command	94,90
F.O.F.T.	89,90	Stellar Crusade	109,90
Fugger	59,90	Stunt Car Racers	74,90
Full Metal Planete	74,90	Swords of Twilight	79,90
Future Wars	74,90	Turn It	54,90
Galdregon's Domain	79,90	TV Sports Basketball	84,90
Genius	69,90	Ultima 3	99,90
Grand Overt (Skat)	49,90	Ultima 4	99,90
Great Courts	79,90	Xenomorph	74,90
Gunship	84,90	Xenon 2 - Megablast	74,90
Hanse	69,90	X-Out	64,90
Hard Drivin'	59,90	Zak Mc Kracken	74,90
Hillsfar	74,90		

Hardware

Artikel	Preis
Nordic Power Modul für A500 u. A1000 erster Amiga Freezer - neue Version	198,00
512 KB Speichererweiterung für A500 abschaltbar, mit Uhr, Megabit-Chips	229,00
Kickstart-Umschaltungen 1.2 oder 1.3 ROM-ROM Platine	119,90
Freedom Connection drahtloses Joystick-Interface mit schaltbarem Dauerfeuer	79,00
3,5 Zoll Laufwerk extern abschaltbar, durchgeschleifter Bus	269,00
5,25 Zoll Laufwerk extern abschaltbar, durchgeschleifter Bus	339,00
Leerdisketten No Name 3,5 Zoll 10 Stück double sided double density	15,90
Leerdisketten No Name 5,25 Zoll 10 Stück double sided double density	5,90

Natürlich gibt es auf unsere No Name Disketten volle Garantie!

Nordic Power Cartridge - Der erste Freezer für Amiga

Programme an beliebiger Stelle anhalten • Abspeichern von beliebigen Spielständen • Erstellen von Trainern für alle Spiele • Jederzeit Ausdruck der schönsten Grafiken • Einfach einstecken, kein Löten erforderlich •NEUE VERSION •

Bestellen Sie jetzt ***DM 198,00***

SIERRA MEGAPACKS

Spielprogramm inkl. Lösung und deutscher Bedienungsanleitung

Titel	Preis
Goldrush	*99,90*
King's Quest 1	*39,90*
King's Quest 2	*39,90*
King's Quest 3	*39,90*
King's Quest Triplepack (1, 2 u. 3)	*99,90*
Leisure Suit Larry 1	*79,90*
Leisure Suit Larry 2 (auch für 512 KB)	*99,90*
Leisure Suit Larry Doppelpack (1 u. 2)	*154,90*
Manhunter New York	*99,90*
Police Quest 1	*79,90*
Space Quest 1	*99,90*
Space Quest 2	*99,90*
Space Quest 3 (auch 512 KB)	*99,90*
Space Quest Tripelpack (1-3)	*259,90*

Trainerdisketten

(wenn sonst nichts mehr hilft)

Titel	Preis
Bard's Tale 1	15,00
Bard's Tale 2	15,00
Dragon's Lair	15,00

Ärger mit defekter Software?

Wir schaffen Abhilfe. Erwähnen Sie einfach bei Ihrer Bestellung den „Software-Test", und für einen Kostenbeitrag von DM 5,- pro Spiel testen wir Ihr Programm vor dem Versand.

PD-Classics (Amiga) *ausgewählte Public Domain selbststartend & virusfrei*

Spiele

Titel	Preis
Ahoi!	10,00
Atlantis	10,00
Billard	10,00
Broker	10,00
Chess 2.0/Move	10,00
DGDB	10,00
Jump and Run	10,00
Mad Factory/Q-Ball	10,00
Marble Slide	10,00
Move/Chess 2.0	10,00
Pametha (Adventure)	10,00
Peters Quest	10,00
Populous 2 (neue Welten)	10,00
Quizmaster	10,00
Risk/Kaiser II (2 Disk)	25,00
Senso Pro	10,00
Star Trek (3 Disk, 1 MB)	20,00
Star Trek neue Abenteuer (dt. Anl./512 KB/2 Disks)	15,00
Steinschlag	10,00
Stoneage	10,00
Super Pac	10,00
Tennis (1 Megabyte)	10,00
The Death	10,00
Tiles	10,00
Towers / Memory	10,00
Werner Flaschbier	10,00

Anwendungen

Titel	Preis
Analytic Calc. (englisch)	10,00
Antivirus-Disk spezial	10,00
Bundesliga	10,00
Clickdos 2	10,00
DisKey	10,00
Filemaster	10,00
Jazzbench	10,00
Label V2.0	10,00
M.S. Text	10,00
Maschinenschreibkurs	10,00
Profi Utility Disk	10,00
Wizard of Sound (2 Disk)	15,00
R.O.M. (Mathematik)	10,00

Spiele - Demos
alle 25 für nur 99,90

Titel	Preis
Battle Chess	5,00
Budokan	5,00
Castlemaster	5,00
Day of the Pharao	5,00
Drivin Force	5,00
Dyter 07	5,00
Fiendish Freddy	5,00
Golden Gobline	5,00
Hound of Shadow	5,00
Infestation	5,00
Jeanne Darc / Bozuma	5,00
Jet	5,00
Lancaster	5,00
Legend of Faerghail, spielbar	5,00
Oil Imperium, spielbar	5,00
Pipe Mania	5,00
Populous	5,00
Powerdrome	5,00
Rallye Cross	5,00
Shadow of the Beast	5,00
Space Ace	5,00
Stryx	5,00
Tennis Cup	5,00
Walker	5,00
X-Out, spielbar	5,00

Preise für Lösungshilfen:

KOMPLETTLÖSUNGEN: .... 15,— DM
LAGEPLÄNE: .... 15,— DM
DEUTSCHE ANLEITUNGEN: .... 25,— DM

zuzügl. Vers.-Kosten für	Lösungshilfen	Spiele/Zub.
Vorkasse Verr.-Scheck	3,50 DM	6,50 DM
Nachnahme Inland	6,50 DM	9,— DM
Nachnahme Ausland	10,— DM	13,— DM
Versandkostenfrei ab:	**45,—**	**99,— DM**

Hiermit bestelle ich
....

☐ Komplettlösung ☐ Software-Test
☐ Plan/Pläne ☐ Programmbestellung
☐ deutsche Anleitung ☐ aktuelle Preisliste (kostenlos)
☐ Hardware

Name: ....
Straße: ....
Wohnort: ....
Telefon: ....
Computer: ....

Computer-Programmservice Frank Heidak,
Franzstr. 7, 5000 Köln 41, Tel. 0221/407447

COMPUTER-PROGRAMM-SERVICE Frank Heidak
Franzstr. 7, 5000 Köln 41

Kundendienst-Lösungshilfen: 02 21/40 24 93

Unsere Bestell-Leitungen:
02 21/40 68 88 — 02 21/40 74 47
02 21/40 17 80

NEU
Faxen Sie uns an:
02 21/40 19 89

eine Schreckensmeldung, und mit ihr taucht auch schon eine ganze Horde von Rockern auf. Also stürzen wir uns auf die Jungs und knallen sie kurzerhand und unerschrocken ab. Haben wir auch das gemeistert, öffnen wir schnell den Tank – mit Hilfe von Schlauch und Kanister ist es uns ein Leichtes, etwas Benzin abzuzapfen. Man füllt also den Kanister, rennt zum Heli und tankt diesen auf. Tja, jetzt wäre es ratsam, sich schnellstens zu verdrücken, bevor man auch noch anfault... schreibt Nicolai und grüßt Hidding, Stephan K., Roman und Volker.

Dragon's Lair II

Man weiß es ja – besonders schwer zu lösen sind diese Grafikwunder allesamt nicht. Deshalb können wir Euch auch gleich zum Test die Lösung anbieten. Für das Labyrinth gibt es allerdings keinen festen Lösungsweg, ab hier müßt Ihr eben selbst sehen, wie Ihr weiter kommt. Kurz zur Erläuterung: Die Richtungen, in die man den tapferen Ritter steuern muß, sind nicht immer gleich – der Zufall hat da ein ordentliches Wörtchen mitzureden. Von daher schreiben wir in diesen Fällen die Alternativen in Klammern.

Level 1: Unten, Oben, Oben, Rechts (Links)
Level 2: R (L), L (R), R (L), R (L)
Level 3: O O, O O, O O, O O
Level 4: Feuer, F, R (L)
Level 5: R, O, R, O, R, O, R, O, R
Level 6: R, R, O, R (L), F, F, R (L), L (R), U, F
Level 7: L, F, F
Level 8: L (R), F, L (R), O, R (L)
Level 9: U, O, L (R), O, L (R), U, R (L)

Time

Ein großes Dankeschön an Jens Reinze aus Berlin, und Bühne frei!
Gleich zu Beginn nehmen wir den Hammer im ersten Raum. Damit schlagen wir nun den Glaskasten ein. Im Raum des Kurators lassen wir die Zigarette mitgehen, dann begeben wir uns zum Direktor, wo man einen Paß bekommt, mit dem wir zur Erde fliegen. Mit der U-Bahn fahren wir nach Seaworld und lassen uns einen Fisch geben. Danach geht es zum Park, wo wir der Frau das Fischlein geben und ins Haus gehen. Im Haus unterhalten wir uns mit dem Mann, und betreten die Maschine. Nun ab zum Satelliten.

Hier eilen wir als erstes zur Krankenschwester, die uns ein Thermometer verehrt. Der nächste Weg führt uns zu den Toiletten, wir gehen durch die Tür und dann zurück zur Krankenschwester. Im Austausch gegen den Thermometer erhalten wir nun eine Spritze. Man geht nun immer weiter nach rechts, wobei man darauf achten muß, daß das Türsymbol immer unten ist. Man findet sich jetzt in einem Zimmer, wo schon ein Junge auf uns wartet, für den wir bei dem Automaten Caramel kaufen. Der Junge freut sich so darüber, daß er uns nicht mehr von den Fersen weicht.

Wir machen uns also auf zu der alten Frau im nächsten Raum, die uns interessante Dinge erzählt. Wir gehen uns umziehen, kehren dann zu der Frau zurück und können nun weiter nach rechts gehen. Den Jungen bringen wir zu seiner Mutter in die Galerie und latschen munter weiter nach rechts, wo wir einem Aufpasser die Zigarette geben. In den Labors geben wir als Code 007 ein. In einem der Räume finden wir einen Ring und eine Batterie. Den Ring geben wir bei der Information ab, worauf wir einen Diamantring erhalten, über den sich die Frau im Labor freut. Alsdann waschen wir uns die Hände und bekommen von ihr einen Chip, den wir in die Zeitmaschine einbauen. Nun suchen wir die Zeitmaschine Merlin auf. Die Codes für die Zeitreise lauten:
Merlin 04210503
Nightingale 18201910
Cesar 01010044
Konfuzius 05510478
Leonardo 14521519

Wir reisen also zu Merlin. Dort angekommen nehmen wir links ein Auge auf und bekommen ein Goldstück. Wir lassen das Auge fallen und geben dem Jungen das Goldstück. Dafür erhalten wir nun ein Stück Blei, das der Schiffsmann bekommt. Auf der anderen Seite des Flusses kriegen wir eine Hand und gehen in die Höhle zu Merlin. Dort erhalten wir eine Kugel, mit der wir schnell zum Satelliten zurückeilen, und sie dem Protomek überreichen. Nachdem wir die Kugel wiederbekommen haben, marschieren wir zur Maschine, und ab zu Nightingale.
Kaum angekommen, geht man nach rechts zu den Russen und läßt sich gefangennehmen. Von dem Briten erhält man einen Schlüssel und eine Karte. Jetzt geht man zum Doktor und läßt sich ein Dokument geben, das man dann zusammen mit der Karte den Russen anbietet. Nun ist Vorsicht geboten: Um zu Nightingale zurückzugelangen, muß man sich von den Russen anschießen lassen. Endlich dort angekommen, wiederholt sich das Spielchen – man gibt also die Kugel her, bekommt sie wieder zurück, und danach ab nach Hause. Auch hier gilt wieder: Kugel dem Protomek geben, und danach zur Maschine, Richtung Leonardo. Dort setzen wir die Batterie ein. Bei Leonardo gehen wir wiedermal ganz nach rechts zum Liebhaber, nehmen die Rose und schenken sie der Frau im ersten Bild. Geht man jetzt zu Leonardo, erhält man von ihm einen Plan. Weiter geht's nach rechts (wohin auch sonst!), dem Dieb sagen wir einfach, daß die Luft rein ist, und wieder nach rechts. Beim Mann angekommen, gibt man ihm den Plan, und nimmt den Edelstein, den man wiederum Leonardo gibt. Außerdem bekommt er von uns noch, wie gewohnt, die Kugel, und ab geht's!

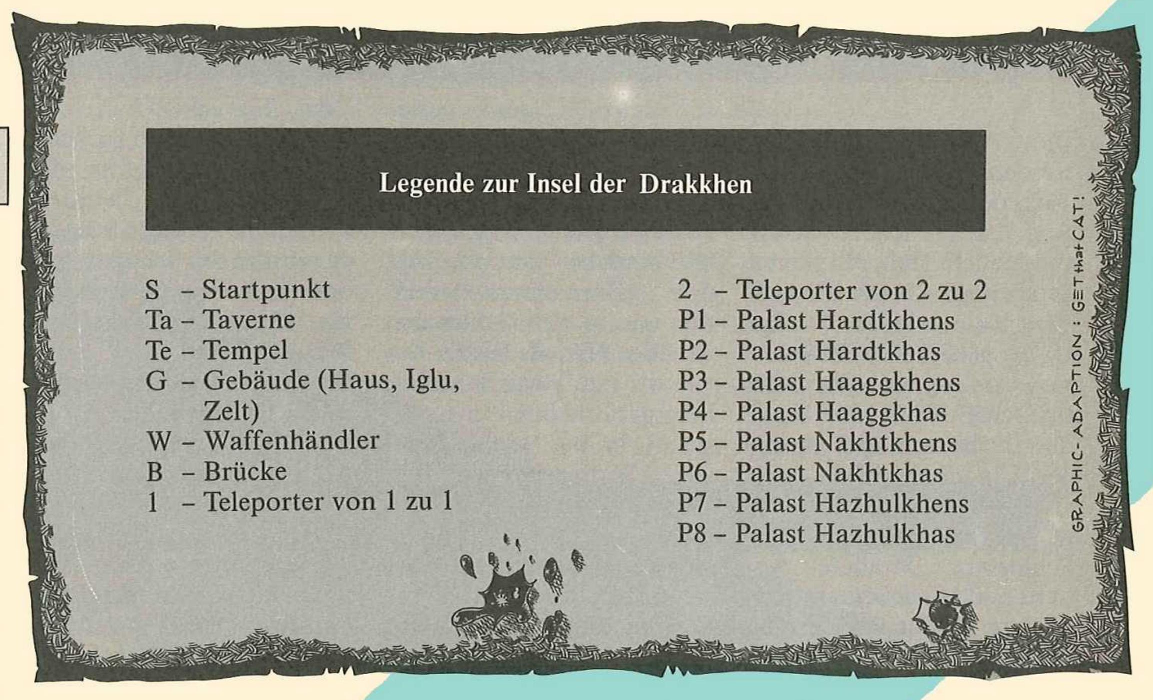
Das Wechselspielchen mit Kugel und Protomek ist uns ja mittlerweile bekannt, der nächste Weg führt uns zu Cesar. Am Strand lassen wir uns von dem Mädchen die Statue geben und bestechen den Soldaten. Bei den Löwen in Rom bleibt man todesmutig einfach in der Mitte der Arena stehen, worauf wir von Cesar einen Ring bekommen. Dafür trennen wir uns von dem Soldaten, auch das Mädchen überlassen wir Cesar – als Dank erhalten wir von ihr die Kugel wieder, die wir Cesar abgetreten hatten. So, nun wieder retour zum Satelliten, und wie gehabt, die Kugel abgeben!

Jetzt muß man sich vom Mekanoid fangen lassen. Daraufhin heben wir in dem Raum den Schraubenzieher auf und lösen Alarm aus. Schnell eilen wir zu den Labors, entfernen Chip und Batterie und setzen beide in die fünfte Maschine ein.

Bei Konfuzius angekommen, nehmen wir ganz rechts die Kräuter und statten der alten Dame einen Besuch ab. Wir rösten die Kräuter und verehren sie der Frau, die uns das mit einer Perle dankt. Nun ab zum Sumpf, den richtigen Weg zeigt uns das Juwel. Glücklich und heil durch den Sumpf gelangt, geben wir Konfuzius die Kugel und dürfen wieder nach Hause. Dort angekommen laufen wir auf schnellstem Weg zum Protomek, offerieren ihm zum letzten Mal die Kugel, und was dann passiert, wird nicht verraten...

Diese Lösung sandte uns Helmut Haller aus München, der aufgrund der Fragen, die im letzten Joker aufgetaucht sind, mit seinen Erfahrungen nicht hinterm Berg bleiben wollte. Vielen Dank, gehen wir's also an:
Von Anfang an sollte man sich eine Karte der Inseloberfläche mit den einzelnen Ländern erstellen, nach Himmelsrichtungen und markanten Punkten, wie Schlössern, Straßen, Anhaks und ähnlichem. Besonders zu Beginn können die Lebenspunkte schnell schwinden, und es ist gut, wenn man weiß, wo man sich in der Nähe ausrasten kann (bei dieser Arbeit hilft Euch schon mal die Karte von Christian Bomb aus Luxemburg – Dankeschön!). Außerdem kann ein Plan der einzelnen Schlösser nicht schaden, die müßt Ihr Euch aber schon selbst zeichnen.
Nachdem wir in der Nähe des Schlosses von Prinz Hardtkhen starten, besuchen wir diesen (Achtung auf den Hai!), und versuchen unter Ausschaltung des Kampfsymboles mit ihm zu sprechen. Er schickt uns zu seiner Schwester, Prinzessin Hardtkha, die in einem Schloß im Osten des gleichen Landes haust. Nach „unlock" (Taste U) durch unseren Zauberer, erfahren wir, daß das Schloß überfallen und verwüstet, und die Prinzessin samt ihrem Menschengast entführt wurde.
Als wir dies dem Prinzen Hardtkhen mitteilen, schäumt er zunächst vor Wut, dann schickt er uns zu Prinz Haaggkhen (Prinz des Wassers) im Nordwesten der Insel (dunkelgrünes Land). Der Versuch, hier vorwärts zu kommen, scheitert jedoch kläglich, da wir einfach noch zu schwach sind. Also machen wir uns auf, um uns bessere Waffen zu besorgen und auch sonst Erfahrung zu sammeln, die wir durch Umherstreifen im Lande und bei einigen Kämpfen erhalten. Wichtig ist, die grünen Taranteln zu erlegen, da manche davon wertvolle Ringe besitzen. Für den weiteren Spielverlauf brauchen wir unbedingt den Unsichtbarkeitsring, der uns in den Schlössern wichtige Dienste leistet. Sowie wir nun etwas Wertvolles ergattert haben, eilen wir sofort in das weiße Land zum Waffenschmied und kaufen, was das Zeug hält.
Nun fühlen wir uns etwas sicherer, Übermut tut aber selten gut, vor allem, da die Gegner teilweise noch viel stärker sind, als wir glauben wollen. Trotzdem setzen wir uns jetzt in Richtung Pyramide (Schloß Hazhulkhen) in Bewegung. Hier können wir nur dann eintreten, wenn der Eingang genau in Richtung · „Norden" angepeilt wird. Die Gegner dort sind sehr gefährlich und nur mit Hilfe von Unsichtbarkeitsring und Bogen zu bewältigen. Sobald uns die ersten beiden Kammern gehören, gehen wir wieder hinaus, denn jetzt gibt es im ganzen Land Waffen, Rüstungen und Schilde mit +3! zu ergattern. In bestimmten Regionen gibt es verschiedene Ausführungen, wichtig sind vor allem zwei Bögen mit +3. Leider sind diese selten und auch schwer zu bekommen (grüne Drachen und vereinzelt Skorpione).
Ist unsere Gruppe nun endlich bestens gerüstet, kann man es wagen, wieder zu Prinz Haaggkhen zurückzukehren. Hier muß man mit der gesamten Gruppe durch das ganze Schloß (einschließlich Wellenbad) wandern und es gemeinsam wieder verlassen. (Achtung: Hochspannung bedeutet Lebensgefahr!)
Als wir nun Prinz Hardtkhen wieder besuchen und ihm mitteilen, daß seine geliebte Schwester nirgends zu finden war, würdigt er uns keines Blickes, weshalb wir kurzerhand beschließen, ihn zu töten. Zuvor wechseln wir aber den Anführer und lassen nur die beiden Bogenschützen antreten, da ihm die Säbelkämpfer zu nahe kommen und sofort das Zeitliche segnen würden. Daraufhin dringen wir in das Innere des Schlosses vor und finden ein Becken, wo wir all unsere zahlreichen Phiolen füllen. Um dieses Becken zu finden, muß man in einem speziellen Raum einen Hebel betätigen, wodurch sich die Türe öffnet. In einem anderen Gewölbe stellen wir uns auf das Gitter, das unter unserem Gewicht kippt, und teleportieren den Zauberer mit der Taste T in die tiefsten Tiefen, um hier die Inschriften auf den Gräbern zu notieren. Von diesen Inschriften gibt es insgesamt vier in verschiedenen Schlössern, die wir alle aufschreiben sollten.
Nachdem wir nun die erste Träne (Juwel) voll Stolz mit uns tragen, und wir – wichtiger noch – das Wasserschloß erfolgreich durchquert haben, ist es uns gestattet, in andere Schlösser einzudringen (unlock). Wir gehen also in bewährter Manier (Bogenschützen voraus) in das Minarett und finden dort Prinzessin Hazhulkha mit einer Lanze im Herzen tot auf ihrem Stuhl. Im nächsten Raum bezwingen wir die beiden Wachen und werden dafür mit der zweiten Träne belohnt.
Die Suche geht weiter – wir befragen den letzten Überlebenden im Eisschloß nördlich des Waffenschmieds und bekommen von ihm einen Ring, mit dem es uns möglich ist, im Westen des Landes in das Eisschloß der Prinzessin Nakhtkha eingelassen zu werden. Dort finden wir in einem Verlies die überglückliche Prinzessin Haardtkha, die uns Unterweisungen gibt, uns das dritte Juwel schenkt und sich in das dunkelgrüne Land in das rote Schloß zu ihrer Mitstreiterin Haaggkha zaubert. Ihren Rat, mit ihr dorthin zu gehen, befolgen wir natürlich. Nun sprechen wir mit Prinzessin Haaggkha, die den Wunsch äußert, ihren Bruder zu töten. Nachdem wir das ja schon getan haben, streifen wir durch das Schloß, erlegen in bekannter Manier einen feuerspeienden Drachen und decken uns mit einer Rüstung und einem weiteren „Drag" ein, der das Geschenk von Prinzessin Haaggkha (Drag +2) optimal ergänzt. Nach unserer Rückkehr zu ihr, gibt sie uns den Auftrag, in das Minarett der Prinzessin Hazhulkha zu gehen, da sie von dieser schon lange nichts mehr gehört hat. Uns ist dies klar, denn der niedlichen Dame sind wir ja schon begegnet. Außerdem erfahren wir von ihr, daß sich Prinz Nakhtkhen mit seinem Heer ebenfalls dort aufhält. Wir treffen ihn im Minarett, und er schwört, den Tod Hazhulkhas zu rächen. Von Prinz Nakhtkhen werden wir in das Eisschloß geschickt, er will, daß wir für ihn seine Schwester Nakhtkha töten.
Diese ist zwar sehr nett, aber als sie uns eröffnet, daß wir bei ihrer bevorstehenden Hochzeit als Hauptgericht serviert werden sollen, machen wir ihr kurz entschlossen den Garaus – was mit einer weiteren Träne belohnt wird. Nun kehren wir zum Schloßausgang zurück und werden dort bereits von Prinz Nakhtkhen erwartet, der uns belobigt und uns schon vorweg für den Fall seines Todes sein Juwel zukommen läßt. Dabei stellt er fest, daß uns noch das Juwel von Prinz Haaggkhen in unserer Sammlung fehlt. Außerdem teilt er uns mit, daß Prinz Hazhulkhen in seinem Schloß umzingelt ist, und da wir schneller als er wären, sollten wir ihm doch zur Seite stehen.
Also machen wir uns auf zum Wasserschloß, finden dort Prinz Haaggkhen, der uns am liebsten mit seinen bloßen Händen erwürgen möchte. Dem kommen wir aber zuvor, und erhalten dafür die siebente Träne. Nun ist der Zeitpunkt gekommen, uns dem Endkampf in der Pyramide zu stellen.





Legende zur Insel der Drakkhen

S – Startpunkt
Ta – Taverne
Te – Tempel
G – Gebäude (Haus, Iglu, Zelt)
W – Waffenhändler
B – Brücke
1 – Teleporter von 1 zu 1
2 – Teleporter von 2 zu 2
P1 – Palast Hardtkhens
P2 – Palast Hardtkhas
P3 – Palast Haaggkhens
P4 – Palast Haaggkhas
P5 – Palast Nakhtkhens
P6 – Palast Nakhtkhas
P7 – Palast Hazhulkhens
P8 – Palast Hazhulkhas

Man sollte beim Betreten der Schlösser nicht die Schützer aktivieren, da sie teilweise sehr schwer zu erlangen sind. Bevor wir nun den Schlußangriff einleiten, sollten wir unseren Zauberer mit leerem Sack zweimal in die Rüstungskammer schicken, da wir dort Superrüstungen für unseren Krieger und Aufklärer einheimsen können.

Treffen wir nun endlich Prinz Hazhulkhen, zeigt er sich hocherfreut darüber, daß wir ihm die ganzen Tränen bringen, denn jetzt steht seinem Siege nichts mehr im Wege. Grundsätzlich hätte er sicherlich recht, wir sind jedoch der Meinung, daß der Sieg unser sei, und mit einem blitzschnellen Angriff, der so schnell geht, daß wir es selbst nicht fassen können, schicken wir auch ihn ins Jenseits.

Der Kreis schließt sich, wir haben alle acht Tränen und streifen noch in seinem Schloß umher, wobei wir noch die extrastarken „Drags" +3 finden. Unschlüssig, was wir nun noch erledigen sollen, erinnern wir uns plötzlich an einige Tips aus dem Gasthaus und dem Anhak und machen uns flugs auf den Weg zu den leuchtenden Steinplatten in der Mitte der Insel. Die rettende Idee, die da lautet: „Zieht Euch ganz aus!" befolgen wir natürlich gerne, legen alles ab und treten in die Leuchtstraße ein. Nicht vergessen, den „Drachenschwanz zu reiten" (Taste 4, evtl. 9), denn sonst war alles vergeblich und wir werden in die ewigen Jagdgründe geschickt. Wenn wir jedoch alle Grabinschriften gelesen haben, nackt sind und den Spruch betätigt haben, erfahren wir von Akkhen, Fuiken, Edelkern und Ferkhen, daß wir uns schon mal seelisch auf neue Abenteuer vorbereiten können ...

EISWÜSTE
SAVANNE
KHUURT
SUMPF
GRASLAND
BLINKENDE FELDER
SANDWÜSTE

PLAYER MANAGER

Viele Sportfans haben sehnsüchtig darauf gewartet, daß zu dem Kultspiel „Kick Off“ endlich auch eine Manager-Variante erscheint. Nun, jetzt ist sie da und muß zeigen, daß sie den großen Erwartungen auch gerecht werden kann!

Anfangen tut's mit – einer Kaffeepause! Um ein *neues* Spiel vorzubereiten, braucht der leidgeplagte Amiga nämlich stolze acht Minuten (das Programm ist wahrscheinlich in Kick Off-Basic geschrieben ...). Aber dann geht's richtig los: Man gibt die gewünschten Namen für Mannschaft und Manager ein, und schon ist man im Hauptmenü (der Spielmodus muß zwar auch schon festgelegt werden, aber dazu kommen wir später). Das Hauptmenü enthält seinerseits wieder neun verschiedene Untermenüs: Beim Mausklick auf „Mannschaft“ erfährt man naheliegenderweise alles über seine Spieler, wieviele und wen man hat, wer verletzt oder gesperrt ist und so weiter. Das „Club“-Icon verrät die errungenen Titel und wie es einem kohlemäßig und überhaupt so geht. „Taktik“ erklärt sich wohl von selbst, alle Einzelheiten wie Anpfiff, Eckstoß etc. lassen sich getrennt festlegen und speichern. Weiter gibt es „Trainer“, „Pokal“ und „Speichern“; interessant ist noch der Punkt „Transfers“: Hier werden Unmengen von Spielern zum Kauf angeboten, nach Preisklassen geordnet wie auf dem Wochenmarkt. Dabei kann auch gefeilscht werden – im Dutzend gibt's die Kerle natürlich billiger!

Das Spiel selbst wird in den Varianten „schnell“ bzw. „langsam“ offeriert; in der flotten Fassung darf man 22 kleinen, nicht einmal cursorgroßen Pünktchen bei ihrer hektischen Verfolgungsjagd zugucken. Außer ein paar taktischen Korrekturen in der Halbzeit gibt es für den Manager hier wenig zu tun (na gut, man muß zuvor eine Grundstrategie festlegen und darf auch Trikotnummern austeilen ...). Ach ja: Eine dritte Möglichkeit wäre, auf die ganze Spielerei zu verzichten und sich nur das Ergebnis ansagen zu lassen – schnell und schmerzlos halt. Wer aber im Actionteil selbst mit auf's Spielfeld will, muß die langsame Fassung wählen; hier kann er entweder die ganze Mannschaft (sprich, den Spieler im Ballbesitz) oder einen bestimmten Spieler steuern.



Taktik-Menü: Der kluge Manager plant voraus!

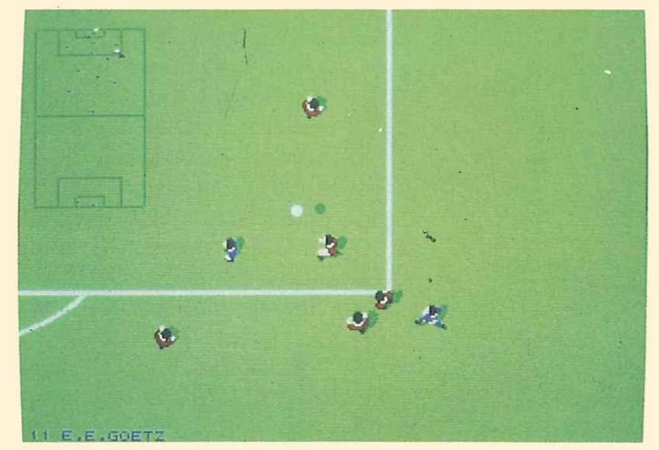
DIVISIONS TABELLE

DIVISION 1 | DIVISION 2 | DIVISION 3 | DIVISION 4

CLUB	A	G	N	U	TE	TG	PKT
1. FC Joker	8	4	3	1	5	2	15
NORTHAMPTON	8	4	2	2	7	4	14
SHREWSBURY	8	3	4	1	4	1	13
PRESTON	8	3	4	1	4	3	13
READING	8	3	3	2	6	3	12
WIGAN	8	2	4	2	6	4	10
ROTHERHAM	8	3	1	4	5	5	10
BIRMINGHAM	8	3	1	4	5	6	10
FULHAM	8	2	3	3	5	4	9
BRISTOL	8	1	5	2	2	4	8
HUDDERSFIELD	8	1	3	4	3	8	6
CARDIFF	8	1	3	4	4	12	6

FERTIG

Mal wieder Klassenbester ...



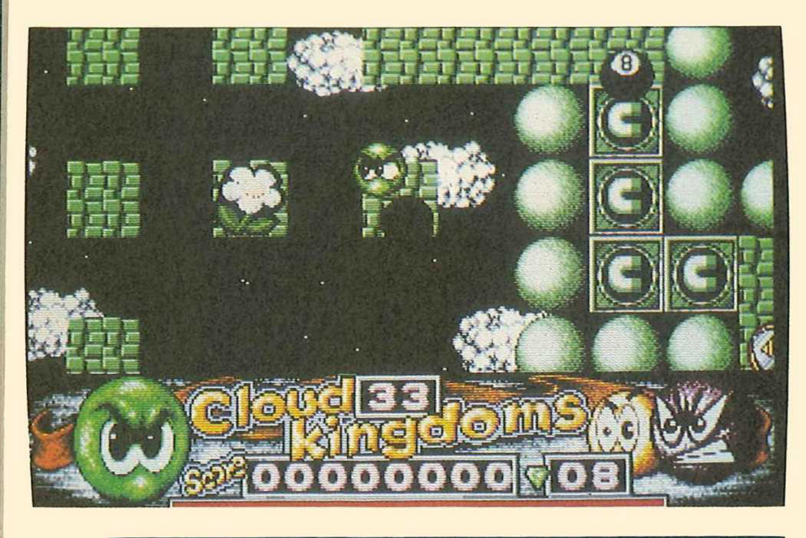
Nette Grafik, hat sicher einen Preis bekommen – auf dem Spektrum ...

Wichtig: Der gewünschte Spielmodus muß am Anfang festgelegt werden, nachträgliches Umschwenken ist nicht mehr möglich. Der Managerteil ist schon eine ausgereifte Sache, aber das allein genügt eben noch nicht. Bei einem guten Spiel muß auch der Rest stimmen! Und der sieht hier leider ziemlich duster aus: Die Grafik ist unter aller Kanone, im direkten Vergleich zu „Manchester United“ eine glatte Katastrophe, und der Sound besteht nur aus wenigen FX. Auch die Handhabung verdient sich eher das Prädikat „umständlich & langwierig“, durch die vielen Menüs wird alles noch unübersichtlicher. „Kick Off“ wurde zwar eingebaut, aber in einer verkrüppelten Minimalfassung; man kann nur fünf Minuten spielen, die übrigen Optionen (Zwei-Spieler-Modus etc.) fehlen ebenfalls. Es macht den Eindruck, daß die Macher von Player Manager in erster Linie vom großen Namen „Kick Off“ profitieren wollten, ich habe mir jedenfalls mehr erwartet! (mm)

Player Manager

Grafik: 38%
Sound: 17%
Handhabung: 61%
Spielidee: 69%
Dauerspaß: 71%
Preis/Leistung: 66%
Red. Urteil: 65%
Für Experten
Preis: ca. 69,– DM
Hersteller: Anco
Bezug: World of Wonders

Spezialität: Zum Spielen wird eine Leerdiskette benötigt (Daten saven etc.). Von dem Spiel gibt es eine englische und eine deutsche Version.



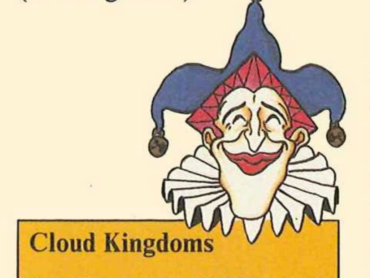
Cloud Kingdoms



Der Amiga Joker meint:
Cloud Kingdoms, das sind 32 pfiffige Level voller Spielspaß!

Schnelle Reaktionen und ein geschickter Umgang mit dem Joystick sind einfach alles bei Millenniums neuem Game. Ja, und Spaß macht es dazu auch noch eine ganze Menge...

Unter Zeitdruck steuert man einen grünen Flummi durch 32 labyrinthartige Spielzonen, um alle dort herumliegenden Diamanten aufzusammeln. Zur Erschwernis dienen glitschige Eisbahnen, auf denen der Flummi ausrutscht, außer Kontrolle gerät und dadurch öfters in einen Abgrund stürzt. Gefährlich sind auch Kollisionen mit Insekten oder herumhüpfenden Billardkugeln. Eingesammelte Alkoholflaschen haben ebenfalls verheerende Folgen: Die Steuerung spielt verrückt, und der nächste Abgrund ist meist nicht weit! Hier hilft nur geschicktes Überspringen der Hindernisse – möglichst ohne in eines der zahlreichen Löcher zu fallen! Aber neben diesen negativen Gimmicks findet man auch ein paar ganz nützliche Dinge: Uhren, die die Zeit verlängern, Farbtöpfe, um die gefährlichen Fallgruben auszumalen, Flügel (flatter, flatter), oder Falltüren, die sich als Eingänge zu geheimen Kristallkammern erweisen.
Cloud Kingdoms bietet Spielspaß pur, die 32 Level halten den Spieler problemlos für einige Wochen am Screen fest. Technisch ist es beachtlich in Szene gesetzt: Acht-Wege-Scrolling, flüssige Animationen und stimmungsvolle Sounds von David Whittaker. Einziger Wermutstropfen sind einige nahezu unspielbare Stellen, da hätten die Programmierer ruhig noch ein Weilchen an der „Playability" feilen können! Aber wer vor dem bißchen Frust nicht zurückschreckt, erhält ein hübsches Geschicklichkeitsspiel im Stil von „Rock'n Roll". (C. Borgmeier)



Cloud Kingdoms

Grafik:	75%
Sound:	72%
Handhabung:	61%
Spielidee:	33%
Dauerspaß:	77%
Preis/Leistung:	72%
Red. Urteil:	71%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 69,– DM
Hersteller: Millennium
Bezug: Gamesworld

Spezialität: Schade: Highscores ja – Highscores saven nein!



Ein grafischer Leckerbissen, nicht wahr?

Auf Rambos Spuren...
SAS Combat Simulator

Man sollte eigentlich meinen, die Billig-Metzelspiele im Stil von „Operation Blutrausch" würden langsam aus der Mode kommen, aber den Jungs von Codemasters hat das anscheinend noch keiner gesagt...

Die Story ist bei Games dieser Art eh völlig unwichtig, es geht praktisch nur um eins: Ballern, Metzeln, Töten! Und das wurde nicht einmal besonders originell verpackt, die Macher von SAS haben sich recht großzügig bei diversen anderen Kriegsspielen bedient. Das Wechseln des Scrollings in den Leveln kennt man bereits von „Dogs of War", und auch sonst sind die Parallelen zu den Vorgängerspielen unübersehbar: Für Feinde aus Fleisch und Blut hat man eine MG, für größere Objekte stehen Granaten zur Verfügung. Die Extra-Spender (sinnigerweise große Codemasters-Logos) halten Jeeps, Schnellfeuergewehre, Zusatz-Leben etc. bereit.
Die Grafik ist für Amiga-Verhältnisse dürftig, der Sound kaum besser; nach der passablen Titelmusik gibt es bloß noch ziemlich unrealistische Geräusche – selbst die obligatorischen Todesschreie überzeugen höchstens Schwerhörige. Die einzelnen Level unterscheiden sich grafisch nur geringfügig, dafür steigt der Schwierigkeitsgrad steil an: ab Level sechs (Halbzeit) wird das Game zur Expertensache! Die Steuerung hat man bis auf einige Patzer ganz ordentlich hingekriegt, an bestimmten Stellen (Messerstecherei) ist sie aber reine Glückssache. SAS ist bestimmt kein überragendes Spiel, davon zeugen auch etliche Programmierfehler (in Level 3 schwimmen die Krokodile durch's Land!), aber für 20,– DM rutscht es halt gerade noch so durch... (mm)

SAS Combat Simulator

Grafik:	38%
Sound:	44%
Handhabung:	53%
Spielidee:	6%
Dauerspaß:	45%
Preis/Leistung:	57%
Red. Urteil:	39%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 20,– DM
Hersteller: Codemasters
Bezug: Rushware

Spezialität: Sollte irgendjemand keinen Joystick besitzen: Per Tastatur geht's auch.

The Colony

> **Der Amiga Joker meint:**
> The Colony ist von Grafik und Sound her eines der besten derzeit erhältlichen 3D-Vektor Games!

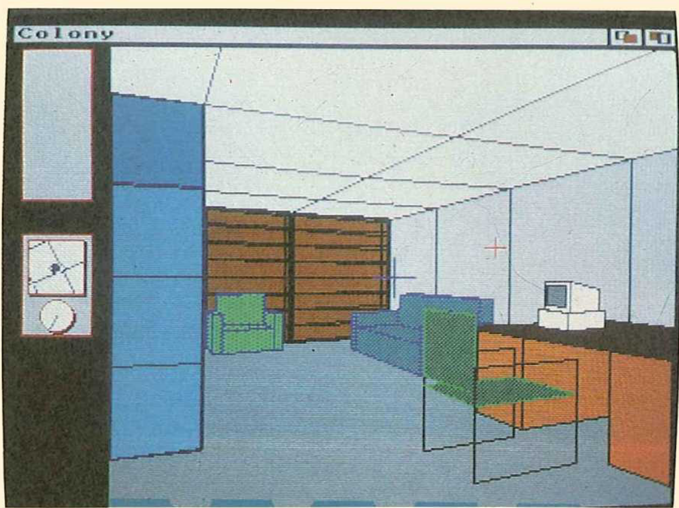
Wer schon als kleiner Junge immer davon träumte, als Marshall für Recht und Ordnung zu sorgen, hat jetzt eine erstklassige Gelegenheit dazu. Und das auch noch in einer Science-Fiction Welt mit 3D-Vektorgrafik!

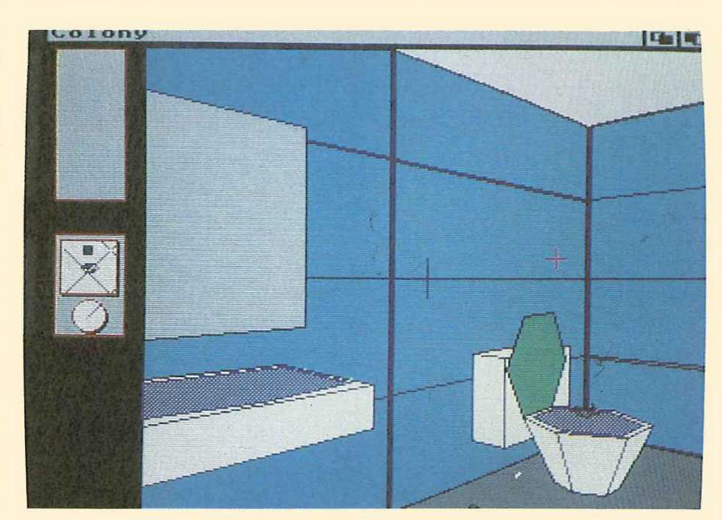
Der Computer im Marshall Office schlägt Alarm: „Mayday, Mayday, Notruf von Grenzkolonie Delta 5-5! Wir sind überfallen worden! Ich wiederhole, wir sind überfal...". Die Verbindung bricht ab. Verdammt, das ist doch dein Bezirk! Ein Siedlerstützpunkt mit Familien und Kindern...

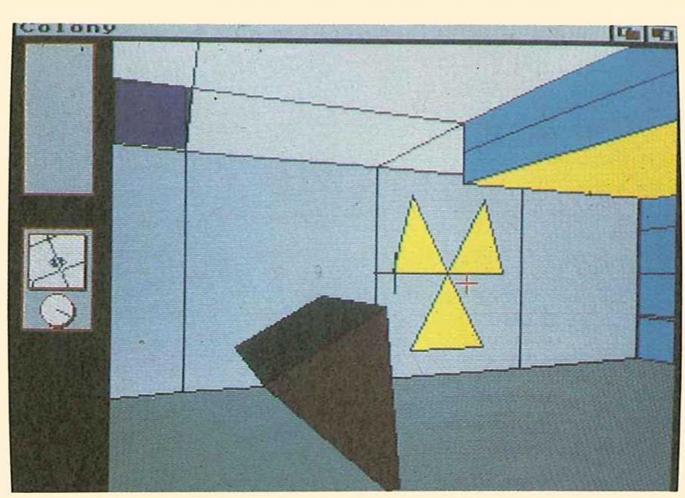
Du rennst zu deinem galaktischen Roß, einem DAS-Raumkreuzer und startest durch. Kurz vor der Landung taucht plötzlich ein Magnetfeld auf, das den Kreuzer zur Notlandung zwingt. Der Reaktorkern wird automatisch runtergefahren, nur Notenergie steht noch zur Verfügung – der Einsatz beginnt!

The Colony ist ein Science-Fiction Adventure mit leichtem Western-Touch. Dabei wird zum ersten Mal der „FLY-BY Environment Simulator" benutzt, um die Umgebung plastisch darzustellen. In der Vollauflösung mit ausgefüllten Flächen ist das Ganze sehr hübsch anzuschauen, wenngleich etwas langsam im Bildschirmaufbau (aber nahezu rukkelfrei). Wem das zu lange dauert, der kann (per Menüleiste) auf eine schnellere, dafür aber unausgefüllte Darstellung umschalten. Selbst die HiRes-Auflösung wird unterstützt und das volle PAL-Format ausgenutzt. Der Hauptscreen zeigt den Sichtbereich, links davon ist eine kleine Draufsicht dargestellt, darunter wiederum befindet sich ein Kompaß, der die stärkste magnetische Quelle anzeigt, im Normalfall also Norden. Hat man den „F21 Space Suit" umgeschnallt, bekommt man zusätzlich eine logarithmische Anzeige der Waffen-, Schild- und Lebensenergie. Grafisch wird schon einiges geboten!

Die Maussteuerung hat mich dagegen beinahe zur Verzweiflung getrieben. Die Mitte des Bildschirms (durch ein Kreuz dargestellt) ist die Ruhezone. Jede Bewegung des Mauszeigers davon weg hat eine entsprechende Richtungsänderung und Bewegung zur Folge. Je weiter man die Maus von der Mitte wegrückt, desto schneller geht es. Mein armer Marshall hat sich deswegen zahllose blaue Flecken eingehandelt... Es gibt zwar auch eine Tastatursteuerung, allerdings werden dabei die Cursor-Tasten nicht unterstützt.







Besondere Erwähnung verdient der Sound: Die ganze Disk 2 ist dafür reserviert worden, das läßt erahnen, was hier auf die Ohren des Spielers zukommt! Sei es die Spülung der Toilette oder das Laserfeuer, alles wird intoniert.

Ein „kleiner Wermutstropfen" bei The Colony ist die relativ geringe Handlungsfreiheit des Spielers. Die Aktionsmöglichkeiten des Marshalls sind auf wenige, grafisch vorbereitete Szenen beschränkt. Spiel und Anleitung sind komplett in (leichtverständlichem) Englisch. Netterweise wurde auf einen Kopierschutz verzichtet, dafür gibt's eine Code-Tabelle, die der Packung beiliegt. Ansonsten: Endlich wieder ein 3D-Vektor-Game, das sich sehen lassen kann! (wh)

The Colony

Grafik:	71%
Sound:	71%
Handhabung:	53%
Spielidee:	70%
Dauerspaß:	65%
Preis/Leistung:	65%
Red. Urteil:	70%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 99,– DM
Hersteller: Mindscape
Bezug: Funtastic

Spezialität: 1 MB werden für die beiden Disks empfohlen, 512 KB reichen aber auch, wenn man bei den Sounds Abstriche in Kauf nimmt. Ein Zweitlaufwerk wird unterstützt.

Barney Bear Goes To School

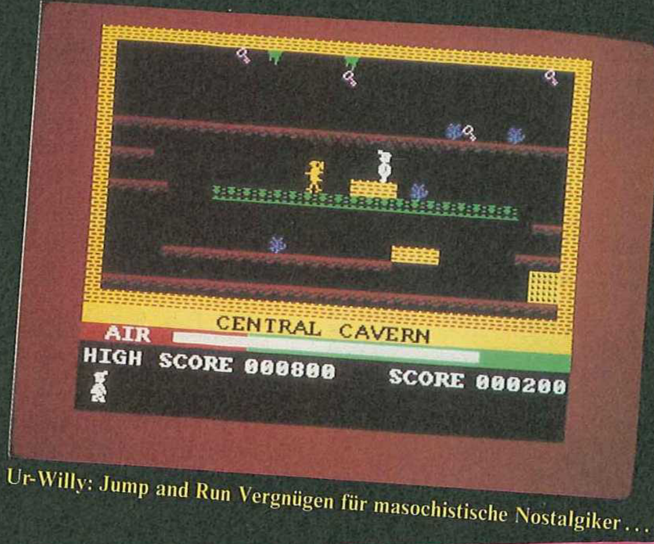


In der Bärenschule warten verschiedene Aufgaben

Free Spirit Software, die berühmt-berüchtigten Macher etlicher seichter Sex-Adventures wie „Planet of Lust", haben eine 180 Grad-Wende hingelegt: Das neueste Programm wendet sich nämlich direkt an die ganz Kleinen . . .

Es handelt sich dabei um ein

Manic Miner



Ur-Willy: Jump and Run Vergnügen für masochistische Nostalgiker . . .



Der moderne Willy: Das Gleiche, diesmal nur für Extrem-Masochisten!

Anno 1983 erschien dieses Game schon mal für den C 64; jetzt wurde es eins zu eins (!) für den Amiga umgesetzt.

Crossbow



Der Gag mit den verschiedenen Perspektiven ist noch das Beste . . .

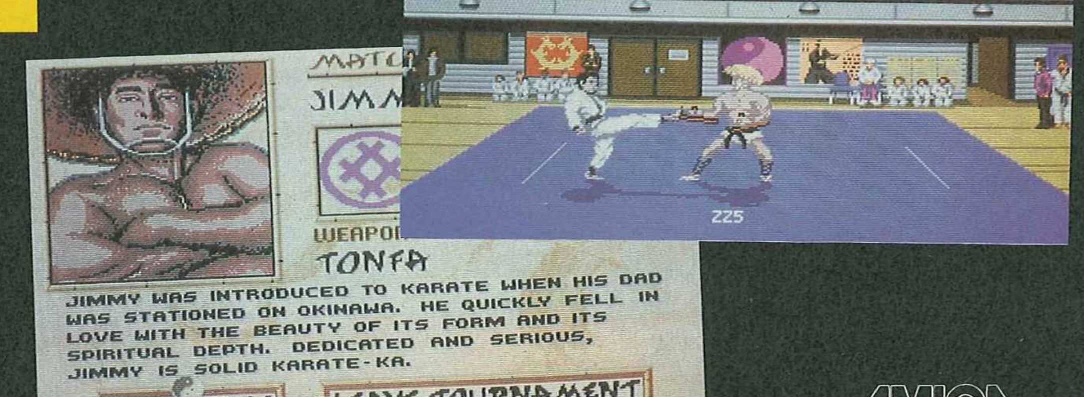
Man nehme sich einen Schweizer Nationalhelden, baue eine mehr oder weniger logische Story um ihn herum, verpacke alles in halbwegs ordentliche Grafik und spendiere dem Ganzen zur Krönung noch einen Asbach-uralten Schlager als Titelmelodie – fertig ist das neue Computergame!

Trotz dieses genialen Rezepts will sich die Motivation nicht so recht einstellen: Als Wilhelm Tell soll der

Budokan



Wer hat noch nicht davon geträumt, ein Meister der fernöstlichen Kampfsportarten zu sein? Na, ich zum Beispiel. Trotzdem hat mir der Aufenthalt in Electronic Arts „Trainingscenter" eine Menge Spaß gemacht!



Lernspielchen für Kinder im Vorschulalter, weshalb sich so mancher völlig zu Recht fragen wird, was dieser Test überhaupt soll. Ganz einfach: Erstens hat vielleicht jemand von Euch schon eigene Kinder und ist auf der Suche nach passender Software, zweitens könnte man die Box durchaus für ein „normales“ Game halten – und wer möchte schon sein sauer verdientes Geld für ein Programm ausgeben, gegen das „Postman Pat“ ein echter Hammer ist?

Zunächst hilft man dem kleinen Bären Barney aufzustehen, sich anzuziehen und sicher in die Schule zu kommen, wo verschiedene Zeichen-, Buchstabier- oder Malübungen auf ihn warten. Alle Aufgaben werden mit der Maus erledigt und beständig von einer (scheußlichen) Sprachausgabe kommentiert. Die Grafiken sind hübsch bunt und teilweise auch ein bißchen animiert – die lieben Kleinen werden sicher Gefallen daran finden. Nun ist das alles schön und gut, aber jetzt kommt's: Das Ding ist komplett in Englisch; welcher Knirps zwischen drei und acht Jahren kann hierzulande schon etwas damit anfangen? Die einzige Verwendungsmöglichkeit, die ich mir für Barney vorstellen könnte, wäre schon etwas älteren Kindern damit den Einstieg in die englische Sprache zu erleichtern.
OK, jetzt wißt Ihr wenigstens Bescheid. Wer sich für das Programm interessiert, kann es z.B. über die Firma CSJ Computersoft beziehen – sofern ihn der relativ hohe Preis von ca. 69,– DM für die zwei Disketten nicht abschreckt. Außerdem braucht man ein Megabyte, was der Packungs-Designer aber vornehm verschweigt! Es sei nochmals ausdrücklich darauf hingewiesen, daß der kleine Bär wirklich nur für nicht minder kleine Kinder geeignet ist, weshalb wir in diesem Fall ausnahmsweise auf eine Bewertung verzichten. (ml)

Auf der Disk befindet sich zwar auch eine aufgepeppte Version, die spielt sich allerdings noch schlechter!

Die Story: Willy, unser Held, hat eine verlassene Mine voller Schätze entdeckt, die er natürlich abräumen will. Dummerweise tummeln sich dort unten noch ein paar alte Arbeitsroboter, die auf Willy überhaupt nicht gut zu sprechen sind. Seine drei Leben werden außerdem durch tödliche Pflanzen und etliche Gefahren mehr bedroht. So weit, so gut, dachte ich mir und ließ erstmal die Urfassung auf mich wirken. Eins zu eins kann man dazu bloß sagen – Grafik, Sound und Handhabung sind wirklich genauso wie anno dazumal. Lediglich die Motivation erhält vielleicht einen klitzekleinen Nostalgiebonus.
Aber es gibt ja noch Teil II! Hier sind Grafik und Sound tatsächlich besser, nun sieht das Ding schon fast wie ein richtiges Amiga-Game aus. Leider ist es um keinen Deut besser zu handhaben, vor allem die Kollisionsabfrage ist eine mittlere Katastrophe – für Leute mit einem angegriffenem Nervenkostüm besteht akute Lebensgefahr! Dazu muß die verbesserte Grafik mit einem verkleinerten Bildschirmausschnitt teuer bezahlt werden, was ja nun auch nicht so ganz das Wahre ist. Als Tester ist man ja Kummer gewöhnt, aber wem ich dieses Spiel empfehlen soll, weiß ich beim besten Willy, äh, Willen nicht. Ein sicherer Kandidat für den „Mülleimer des Monats“! (mm)

Spezialität: Auf dem Redaktions-1000er lief das Programm überhaupt nicht, und auch sonst macht es beim Laden Probleme: Im Notfall die ganze Peripherie abhängen.

Manic Miner I + II

Grafik:	7%/63%
Sound:	3%/66%
Handhabung:	6%/5%
Spielidee:	6%/7%
Dauerspaß:	5%/5%
Preis/Leistung:	12%
Red. Urteil:	5%

Für Experten
Preis: ca. 39,– DM
Hersteller: Software Projects
Bezug: Leisuresoft

Spieler gegen den bösen Landvogt Gessler und dessen Schergen ins Feld ziehen und nebenbei noch seinen gefangengehaltenen Sohn befreien. Das Geschehen spielt sich auf etwa 20 Screens ab, meistens in einer Waldlandschaft oder in diversen Hütten und der Burg vom Onkel Gessler.
Nun ist so ein Action-Adventure ja an sich schon nichts Besonderes (da ein bißchen Nahrung einsammeln, dort eine neue Waffe grabschen), aber die verkorkste Steuerung ist ein Graus: Alles läuft über Icons, die beim Anklicken wieder neue Icons zutage fördern. Währenddessen greifen die Bösewichte fröhlich weiter an, so daß man kaum eine Chance hat! Wer mag, kann auch eine Übersichtskarte aufrufen; weiterhelfen tut das Ding allerdings nur in den seltensten Fällen.
Grafisch ist Crossbow ganz gut gelungen, der Sound ist auch nicht übel, dennoch dürfte die merkwürdige Mischung aus Langeweile und Unspielbarkeit kaum begeisterte Anhänger finden (nicht mal in der Schweiz ...). Die Gegner tauchen nach einem merkwürdigen Zufallsprinzip auf und das ganze Spiel besitzt einen etwas planlosen Charakter. Schade um den alten Tell... (Udo Bartz)

Spezialität: Man kann sich eine zusätzliche Disk nehmen, den Spielstand (auch mehrere) darauf absaven und das Ganze dann im nächsten Teich versenken...

Crossbow

Grafik:	64%
Sound:	69%
Handhabung:	31%
Spielidee:	44%
Dauerspaß:	29%
Preis/Leistung:	37%
Red. Urteil:	36%

Für Experten
Preis: ca. 69,– DM
Hersteller: Screen 7
Bezug: CSJ Computersoft

In einem Auswahlmenü kann (und soll!) man sein Kämpfersprite zunächst in eines der vier Trainingsgebäude schicken, wo jeweils drei Sparingpartner darauf warten, zu einer Runde Karate, Kendo (Schwertkampf), Bo (Stockkampf) oder Nunchaku (Schlaghölzer) anzutreten. Sobald man sich fit genug fühlt, geht's ins Hauptgebäude, das Budokan. Dort kann man gegen verschiedene Gegner von ansteigender Klasse zeigen, was man gelernt hat. Sollte gerade ein menschlicher Partner zur Hand sein, gibt es noch ein anderes Häuschen, wo es dann zu zweit zur Sache geht.
Budokan bietet haufenweise Hintergrundgrafiken, schön animierte Sprites in ansprechender Größe, eine feine Titelmelodie und die üblichen Soundeffekte (uuhhaa!!). Über die 36 verschiedenen Schlagvarianten werden allerdings wohl nur Kampfsport-Experten so richtig glücklich sein, Genre-Einsteiger sind damit fast ein bißchen überfordert. Ohne Abstriche gelungen ist die „intelligente“ Auswertung der Übungsfights, die nach jedem Trainingskampf am Screen erscheint. Das Zwischenbild mit dem Lehrmeister, der auf Abruf asiatische Weisheiten parat hält, dient hingegen bestenfalls der Atmosphäre.
Unter dem Strich bleibt eines der stärksten Kampfsportgames für den Amiga, das sich seiner PC-Herkunft keinesfalls zu schämen braucht. Ich persönlich fand die „Chambers of Shaolin“ aber etwas origineller. (ml)

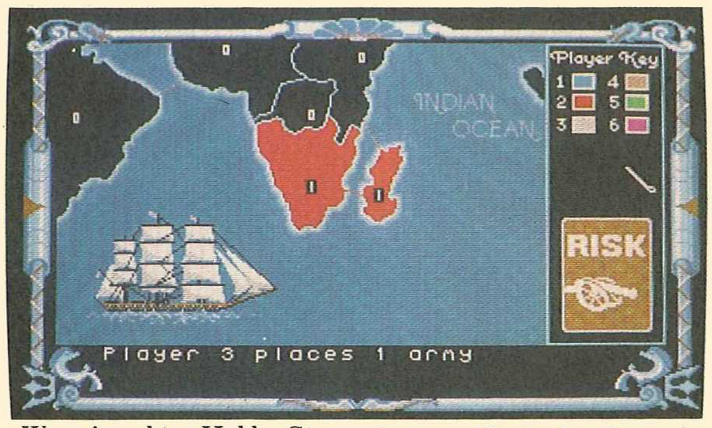
Spezialität: Zwei Disks, Sicherheitsabfrage, ausführliche deutsche Anleitung, wahlweise Stick- oder Tastatursteuerung. Mit P wird gepaust, über B können alle Kämpfe mit einer höflichen Verbeugung abgebrochen werden.

Budokan

Grafik:	78%
Sound:	72%
Handhabung:	77%
Spielidee:	56%
Dauerspaß:	75%
Preis/Leistung:	71%
Red. Urteil:	74%

Für Experten
Preis: ca. 89,–DM
Bezug: Frank Heidak





Auf eigenes Risiko . . . Risk

Was ein echter Hobby-Stratege ist, der kennt auch „Risiko", den Brettspiel-Hit, in dem ganze Kontinente den Besitzer wechseln, als ginge es nur um alte Unterwäsche. Nach diversen PD-Versionen hat nun Virgin das Game in einer „professionellen" Variante herausgebracht.

Risk ist international – die von Land zu Land variierenden Regeln können zu Beginn beliebig eingestellt werden. Bis zu sechs Spieler (oder Computer-Gegner) dürfen sich dann um die Weltherrschaft streiten. Und das in einer sowohl grafisch, als auch technisch gelungenen Umsetzung: Die Landkarte ist ansehnlich gezeichnet, wird sauber und schnell gescrollt und wartet von Zeit zu Zeit sogar mit kleinen optischen Gags, wie Walen oder Segelschiffen im Meer auf. Die Einstellmöglichkeiten sind vielfältig, sogar einen Cheat hat man vorsorglich ins Programm eingebaut! Warum macht Risk dann im Vergleich zu den viel bescheideneren PD-Alternativen dennoch keine überragende Figur?
Die Antwort ist verblüffend simpel: Die Computer-Gegner stellen sich einfach *zu* dumm an, taktisch komplett sinnlose Züge sind an der Tagesordnung. Außerdem sind bei A1000 und A2000 Amigas oft mehrere Ladeversuche erforderlich, was auf Dauer die Nerven tüchtig strapaziert. Tja, schade um die hübsche Aufmachung und die tolle Regelvielfalt, aber bei einer strategischen Herausforderung kommt der Spielstärke halt viel mehr Gewicht zu. Zieht man jetzt noch den Preis ins Kalkül, so haben die PD-Versionen die eindeutig besseren Karten! (Felix Bübl)

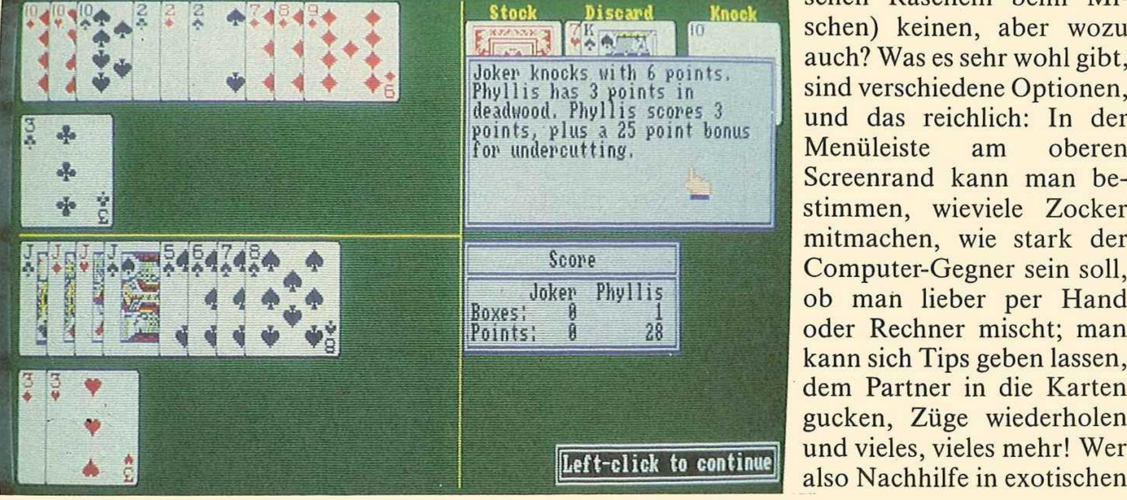
Risk
Grafik: 69%
Sound: 11%
Handhabung: 61%
Spielidee: 50%
Dauerspaß: 36%
Preis/Leistung: 39%
Red. Urteil: 38%
Variabel
Preis: ca. 69,– DM
Hersteller: Virgin
Bezug: Leisuresoft

Spezialität: Spiel und Anleitung sind in Englisch. Neben dem Kopierschutz, der oftmals die Originaldisk nicht anerkennt, macht auch die Tastaturabfrage zeitweise Probleme.

Exotisches für Kartenkünstler: Gin & Cribbage King

Nach Sierras „Hoyle Book of Games" bringt nun die englische Company Software Toolworks zwei weitere klassische Kartenspiele auf den Monitor. Naja, klassisch eigentlich nur für die Inselbewohner . . .

Cribbage und Gin Rommee kennt in England jedes Kind, bei uns hingegen kein Schw . . ., äh, Mensch. Daher ist es auch witzlos, hier die Regeln dieser recht komplexen Spiele zu erläutern – für das Programm dürften sich ohnehin nur eingeschworene Spezialisten interessieren. Immerhin kann ich mit exakt 50 prozentiger Sicherheit behaupten, daß es sich um eine sehr spielstarke Versoftung handelt! Warum? Nun, zufällig spiele ich recht gerne (und sogar relativ erfolgreich!) Gin; was allerdings Cribbage betrifft: Da war leider weit und breit kein Kenner aufzutreiben . . .
Spieltisch, Karten und Score-Board präsentieren sich jedenfalls in nüchterner, aber übersichtlicher und gut lesbarer Aufmachung, auch bekommt man das eigene Blatt schon vernünftig sortiert „in die Hand". Sound gibt es (außer einem typischen Rascheln beim Mischen) keinen, aber wozu auch? Was es sehr wohl gibt, sind verschiedene Optionen, und das reichlich: In der Menüleiste am oberen Screenrand kann man bestimmen, wieviele Zocker mitmachen, wie stark der Computer-Gegner sein soll, ob man lieber per Hand oder Rechner mischt; man kann sich Tips geben lassen, dem Partner in die Karten gucken, Züge wiederholen und vieles, vieles mehr! Wer also Nachhilfe in exotischen Kartenspielen nehmen will, oder schon immer einen starken Partner für sein ausgefallenes Hobby gesucht hat, findet im „King" einen ernstzunehmenden Gegner – alle anderen werden vermutlich garnicht bis hierher fertiggelesen haben . . . (ml)



Gin & Cribbage King
Grafik: 66%
Handhabung: 84%
Spielidee: 57%
Dauerspaß: 67%
Preis/Leistung: 62%
Red. Urteil: 62%
Variabel
Preis: ca. 99,– DM
Hersteller: Software Toolworks
Bezug: Leisuresoft

Spezialität: Das Programm und die zwei umfangreichen Handbücher sind in Englisch. Außerdem in der Box: Ein hölzernes Cribbage-Board und ein entzückendes Mini-Kartendeck.



..maintenant, découvrez
la 1ere double simulation!
TENNIS Cup
AMIGA SCREENS
SEHR GROSSE REALITÄTSNÄHE
Außergewöhnliche Animationen und Sounds
Ein "doppelter Bildschirm", damit jeder Spieler im Vordergrund steht!
ALLE SCHLAGARTEN SIND HIER MÖGLICH:
-Aufschlag, Volley, Grundlinienschlag, Schmetterball, Stopball, Lob, ...
- Gerader Schlag, Spin und Slices.
ALLE SPIELARTEN:
- Einzel, Doppel, Training
- Schaukampf, Turnier, Daviscup
- Ein- oder zweispieler Modus
- 32 verschiedene Gegner
- Ein Editor um die Gegner zu erschaffen
Gegen Einsendung von DM 5,- Schutzgebühr (in Briefmarken) erhalten Sie die neueste Ausgabe der SOFTWARE AKTUELL mit unserer Preisliste
Ich habe einen (zutr. bitte ankreuzen)
☐ Atari ST ☐ C64 ☐ Amiga ☐ IBM
Name
Straße
PLZ/Ort
RUSHWARE GmbH
Bruchweg 128-132
4044 Kaarst 2
LORICIEL
81, rue de la Procession
92500 RUEIL - (1) 47 52 18 18
Vertrieb:
RUSHWARE GmbH
Bruchweg 128-132 ● D-4044 Kaarst 2
Mitvertrieb: Österreich: Karasoft, Darius
Schweiz: Thali AG

Party-Time bei reLINE SOFTWARE

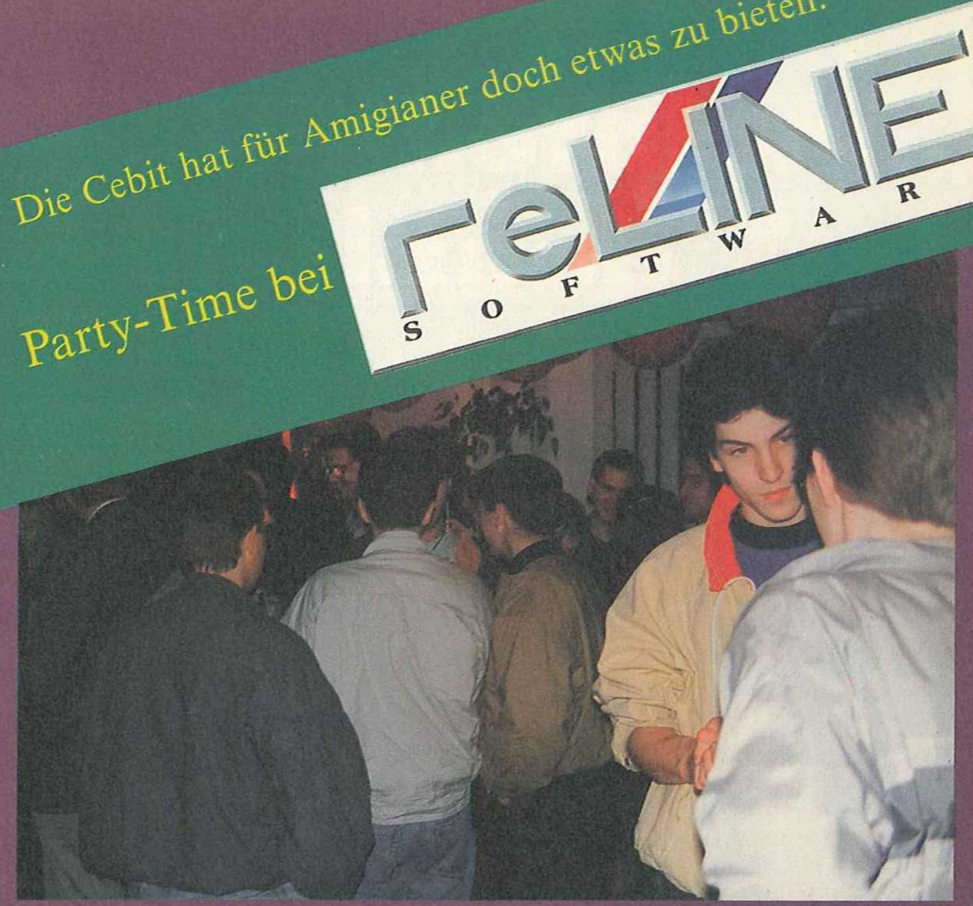
Die Cebit hat für Amigianer doch etwas zu bieten:

Weiß man ja: Zwar ist die Cebit in Hannover Deutschlands größte Computer-Messe, aber für uns Spiele-Freaks eher mäßig interessant. Natürlich haben wir uns gründlich umgesehen und auch den großen Commodore-Stand ausgiebig bewundert, aber hier haben nunmal die PC-Freaks das Sagen. Die alljährliche reLINE-Fete war da schon weitaus ergiebiger . . .

Mit einem höflichen Händedruck und freundlichem Grinsen begrüßten die beiden reLINE-Bosse Uwe Grabosch und Holger Gehrmann ihre Gäste: Messehostessen von der Cebit, Aussteller, Pressefuzzies und scharenweise Programmierer. Da niemand die Einladungen kontrollierte, füllten sich die Räume rapide – und das nicht nur mit geladenen Gästen. Auch Mitarbeiter der Konkurrenz waren anwesend, zum Beispiel Starbyte-Designer Andreas Seebeck und Bomico-Servicemann Olaf Acker. Nach und nach gesellten sich auch die Mitglieder diverser Crackergruppen dazu, die von der „Public Domain Party" aus dem benachbarten Hannover-Langenhagen kamen. Was tut man nicht alles, um einmal persönlich mit der Programmier-Prominenz zu quatschen . . .

Und die war auch reichlich vertreten! So gab sich unter anderem Chris Hülsbeck die Ehre, schlürfte Sekt und sprach über seine Arbeit. Zur Zeit vertont er gerade „Apprentice", ein neues Kletterspiel mit vielen Puzzles. Außerdem arbeitet er an „Profi TFMX", einer verbesserten Version seines Soundmonitors. Bei der Programmierung ist ihm Peter Thierolf, der Coder von „Down at the Trolls", behilflich. Peter hat übrigens kürzlich eine eigene Firma gegründet: „Audius" wird hauptsächlich Soundprogramme, daneben aber auch Games veröffentlichen. Das erste Spiel soll ein reinrassiges Shoot 'em up im Stil von „Katakis" werden. Starbyte-Designer Andreas Seebeck entwickelt momentan ein Kneipenspiel namens „Stargames". Es besteht aus mehreren kleinen Einzelspielchen, wie Flipper oder Herz Ass-Automat.

Wer es schaffte sich zur Bar vorzudrängeln, konnte auch die Programmierer der bekannten Handelssimulation „Die Fugger", Lars Martensen und Matthias Kriesel, treffen. Die beiden waren glänzender Laune – kein Wunder, wenn man bedenkt, daß ihr Vertriebspartner Bomico ihr Werk allein in Deutschland über 25.000 mal (!!) verkauft hat. Da klingelt's natürlich auf dem Konto! Aber leider haben sie gar keine Zeit, all das schöne Geld auszugeben, denn sie arbeiten schon wieder fleißig an einem riesigen Projekt: Ein Rollenspiel, das „Albion II" heißen wird. Matthias hat dafür be-



Party-Zeit ist immer noch die schönste Zeit . . .



Gehirnakrobatik mit Rotator



Viel Blechsalat mit Powerslide

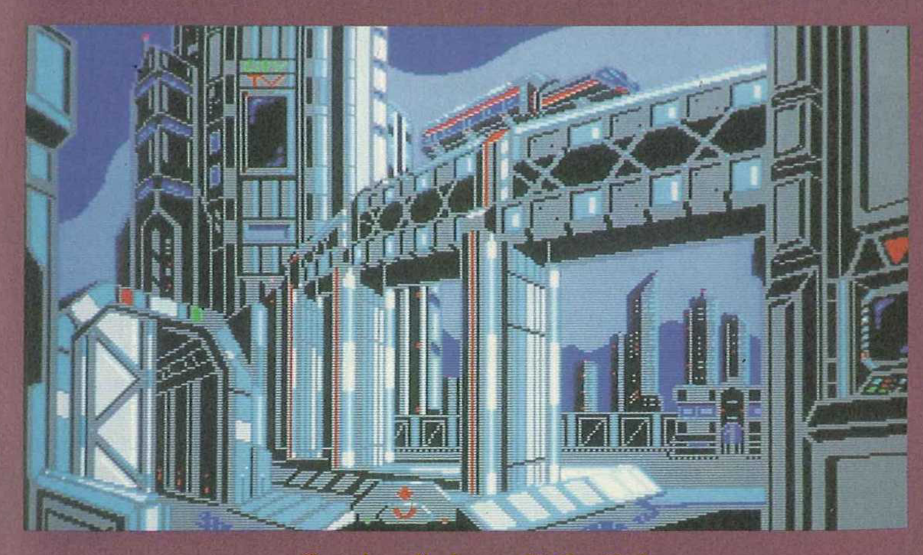
Einmal im Jahr, immer zur Cebit-Zeit, veranstaltet reLINE eine Riesenparty für Programmierer und Presse. Knapp 150 Gäste drängeln sich dann in den engen Büros in der Königsstraße – tanzend, flirtend, trinkend und Visitenkarten austauschend. Unser Partylöwe Carsten Borgmeier durfte da natürlich nicht fehlen!

reits fast 1000 Sprites gemalt, die Abenteuerwelt wird beinahe doppelt so groß sein wie die von „Ultima 5“. Jedes Detail soll auf dem Bildschirm zu erkennen sein; hat etwa ein Charakter ein Schwert gefunden, trägt er es auch wirklich sichtbar. Wird er in einen Fliegenpilz verwandelt, ist das Resultat ebenfalls auf dem Screen zu sehen.



Komplexer Rollenspiel-Genuß: Gates of Dawn

Schaffe, schaffe, Häusle baue!



Centerbase: Konkurrenz für Sim City?

Während ich gerade angeregt am Plaudern war, kam Uwe Grabosch hinzu und „entführte“ mich in ein Hinterzimmer, um mir zusammen mit den reLINE-Programmierern Karsten Obarski und Andreas Gehrke die neuesten Games zu zeigen. Als nächstes veröffentlicht reLINE „Centerbase“, eine Mischung aus Wirtschaftssimulation und Science Fiction-Adventure. Bei diesem Spiel baut man in einer futuristischen Stadt Wohneinheiten, vermietet sie und investiert die Gewinne wieder. Man muß die Wohnungen so attraktiv gestalten, daß auch möglichst viele Menschen darin leben wollen. Zwischendurch kann man in kleinen Actionsequenzen Energie oder Nahrung produzieren und sogar an der Börse spekulieren.

Das zweite Spiel, das ich mir ansehen durfte, heißt „Gates of Dawn“ und ist ein geradezu phänomenales Rollenspiel. Entwickelt wurde es von Olaf Patzenhauer, der ganze zwei Jahre in dieses Projekt investierte. Das Programm zeichnet sich durch irrsinnig viele Soundeffekte aus, die das Geschehen realistisch untermalen. Es gibt sieben Städte, zwölf Dungeons, eine komplexe Wildnis mit dichten Wäldern, Wüsten, Gebirgen, Flüssen und Meeren. Insgesamt 600 Kreaturen bewegen sich durch diese Welt; davon sind Gottseidank nicht alle feindlich gesonnen, manche schließen sich sogar der Abenteurergruppe an und unterstützen die „guten Jungs“.

Schließlich konnte ich noch kurz einen Blick auf weitere Zukunftsprojekte werfen – die Autocrash-Simulation „Powerslide“, das Reedermanager-Programm „Transatlantik“ und das Tüftelspiel „Rotator“. Dazu aber mehr in einer der nächsten Ausgaben!

Alles in allem war es ein sehr vergnüglicher Abend, zumindest für die Gäste. Die Gastgeber Holger und Uwe hingegen hatten am Ende der Fete (so gegen ein Uhr) den Verlust einiger Gegenstände zu beklagen! Undankbare Besucher hatten lange Finger gemacht: Ein Fernseher(!) und mehrere Disketten mit Vorabversionen von neuen Spielen sind verschwunden, die Firmenschilder wurden geklaut und der Aufzug vollgekritzelt. Ansonsten war's aber ein gelungener Abend. Hicks! (C. Borgmeier)



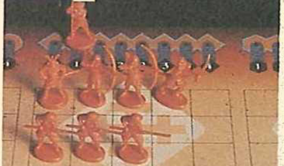
STROMAUSFALL

Der Mai ist gekommen, alle Welt hat Frühlingsgefühle und träumt von der Liebe – und wir? Wir führen Krieg! Gnadenlos wie immer. Schlachtfeld Nr. 1 befindet sich im Japan des 16. Jahrhunderts, Schlachtfeld Nr. 2 ist in der sprichwörtlichen Bananenrepublik angesiedelt. Nun denn, an die Gewehre . . .

Shōgun

Color of parts may vary.

Begin each round by drawing a samurai sword. The number of diamonds on the blade determines your order of play.



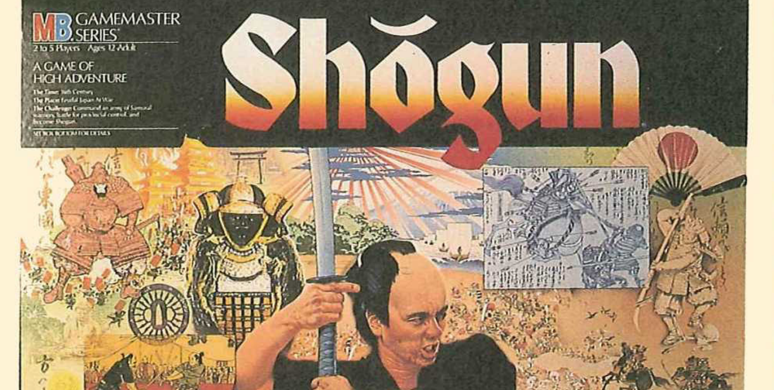
The units on your army card signify the strength and experience of each of your three daimyos.

The large, 33x19½" gameboard is a map of 16th century Japan, with 68 provinces clearly defined as game spaces. Ownership of these provinces shifts as the game progresses!

CONTENTS

- 1 extra-large gameboard
- 1 deck of 72 cards
- 406 plastic playing pieces
- 30 plastic koku chips
- 5 army cards
- 5 reference screens
- 6 plastic game trays
- 5 plastic sword stands
- 12 battle markers
- 6 twelve-sided dice
- 1 label sheet
- 32-page rulebook

Shogun: Bei der Ausstattung erblaßt jeder Samurai vor Neid!



Shogun

. . .beziehungsweise an die Schwerter, denn die Waffentechnik war im feudalen Japan natürlich noch nicht so toll entwickelt. Bei Shogun gibt es zwar auch Gewehre, die dort auf den schönen Namen „Harquebus" hören, aber da sich ihre Zielgenauigkeit damals wohl eher nach Metern als nach Zentimetern bemaß, haben Gewehrschützen nur einen recht niedrigen Kampfwert. Besser sieht es da schon mit den Samurai-Kämpfern aus, deren Ausrüstung (Pfeil und Bogen oder Schwert) zwar ziemlich altmodisch ist, aber dafür todsicher ins Ziel trifft. Außerdem wirken mit: Daimyos (mächtige Provinz-Kriegsherrn mit eigener Armee), Samurai Ronin (Söldner), Ashigaru Speerträger und last not least der Ninja, der tödlichste von allen. Alle diese Kämpfer repräsentieren die verschiedenen Militäreinheiten des Spielers bei Shogun. Dessen Ziel ist es, als erster 35 Provinzen zu beherrschen; dafür benötigt er neben einer guten Kampftechnik (= Strategie plus Würfelglück) auch etwas diplomatischen Spürsinn und eine Menge Glück.

Am Anfang beherrscht die Strategie das Feld: Es gilt, die verschiedenen Truppen so geschickt auf die eigenen Provinzen zu verteilen, daß man für die kommenden „Action-Sequenzen" eine möglichst gute Ausgangsposition hat. Sodann wird in Runden weitergespielt; jede Runde besteht aus neun Aktionen, die wichtigste davon, *Aktion 7: Krieg führen*, gliedert sich wiederum in vier Phasen. Während des Spiels werden Schlösser gebaut (bessere Verteidigung), Truppen ausgehoben, Söld-



Das Schlachtfeld für den Putschversuch am Wohnzimmertisch



ner angeworben und eben Kriege geführt. Eine Besonderheit stellt der Ninja dar: er nimmt nicht am regulären Kampf teil, sondern wird als Attentäter oder Spion eingesetzt. Um alsbald in den Besitz der heißersehnten Provinzen zu kommen, kann man sich nackter Gewalt bedienen oder Pakte mit seinen Mitspielern schließen – und hoffen, daß sie auch eingehalten werden!
Vom Spielverlauf her ist Shogun eine klassische Konfliktsimulation, das heißt, es wird taktiert und paktiert, gewürfelt und gekämpft. Der Weg des Kriegers ist mühsam und entbehrungsreich, aber sehr ehrenvoll! Mitmachen können bei dem Ganzen drei bis fünf Teilnehmer, zur Not reichen zwei. Das Spiel ist in englisch, eine deutsche Übersetzung der Anleitung liegt aber bei. Die Erklärungen sind weder besonders gut noch besonders schlecht – üblicher Durchschnitt halt. Über alle Zweifel erhaben ist allerdings das Spielmaterial: Die (riesengroße) Box ist gerammelt voll mit Figuren, Karten, Schwertern (Plastik), Spielmarken und Würfeln. Shogun hat mit Abstand die umfangreichste Ausstattung aller bisher hier vorgestellten Games! Der stolze Preis von immerhin 94,– DM ist angesichts des Gebotenen also durchaus gerechtfertigt.

Junta

War gerade eben noch von der Ehre des Kriegers die Rede, so werden wir jetzt wieder etwas realistischer: Schweizer Bankkonto, gute Beziehungen und das richtige Timing bei Putschversuchen, darauf kommt es an – wenn man bei Junta gewinnen will! Gedacht ist Junta für zwei bis sieben, möglichst machtgierige Mitspieler ab 18 Jahren (Satire scheint äußerst jugendgefährdend zu sein!). Diese Über-18-Jährigen schlüpfen in unterschiedliche, vorgegebene Rollen: Der Präsident, der Minister, drei Generäle, der Admiral und der Kommandeur der Luftwaffe. All die reizenden Herrschaften haben nur ein (Spiel-)Ziel vor Augen: Mein Schweizer Bankkonto muß das dickste werden! Am leichtesten tut sich da der Präsident, er kassiert nämlich die ganzen Entwicklungshilfe-Gelder. Die anderen müssen sich im wesentlichen mit dem zufriedengeben, was El Presidente ihnen gnädigerweise per Staatshaushalt zukommen läßt. Damit das kein Dauerzustand bleibt, gibt es die hübsche Einrichtung der Putschversuche; einmal pro Runde hat jeder Spieler die Möglichkeit, einen solchen zu unternehmen. Ist er damit erfolgreich, bedeutet das mehr Macht, mehr Einfluß und vor allem die Chance, selbst Präsident zu werden. Ansonsten kann man Bestechungsgelder kassieren, Attentate verüben und was sonst noch so alles zum Alltag einer Bananenrepublik gehört.
Gespielt wird in Runden, diese bestehen aus sieben „politischen“ Phasen (Ämter vergeben, Entwicklungshilfe kassieren, Staatshaushalt beschließen, Bankgeschäfte tätigen, Attentate verüben...); falls ein Putsch ausgelöst wird, schließen sich daran nochmal zwei „Putsch-Phasen“ an. Der politische Teil erfordert von den Teilnehmern taktisch kluges, also nicht unbedingt allzu moralisches Vorgehen („Abmachungen müssen eingehalten werden? Von wem?!“). Der Putsch-Teil präsentiert sich dagegen als gewohnte Kampfsimulation: Wer besser würfelt, hat (meistens) auch die besseren Überlebenschancen.
Die Anleitung ist ganz brauchbar, vor allem recht übersichtlich – ein paar erläuternde Beispiele mehr wären aber sicher kein Fehler gewesen. Ausstattungsmäßig wird guter Standard geboten, alles von Pappe. Zum Spielwitz ist zu sagen, daß es sich hier natürlich in erster Linie um ein satirisches Gesellschaftsspiel, und weniger um ein Kriegsspiel im üblichen Sinn handelt: Wer seinen Mitmenschen gerne böse Streiche spielt, wird mit Junta sicher auch viel Freude haben!
Das Beste wie immer zuletzt – die richtigen Antworten zu den Fragen vom letzten Mal lauten: „Terraner“ und „Necronomicon“. Wer das Glück herausfordern, beziehungsweise eins der heute vorgestellten Games gewinnen will, möge sich an einer der folgenden Fragen versuchen: Was symbolisiert der große rote Punkt auf der japanischen Flagge? Wie heißt das amtierende Staatsoberhaupt von Chile? Wie immer – viel Glück! (od)

Joker Verlag
„Stromausfall“
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar bei München

Shogun	Junta
Spielmaterial: 95% **Spielregeln:** 71% **Spielreiz:** 76% **Besonderes:** Die Ausstattung – kompletter geht's fast nicht mehr! **Schwierigkeit:** Für Anfänger **Preis:** ca. 94,– DM **Bezug:** Playsoft Teichweg 6 3550 Marburg 7 Tel.: 06421/48 19 72	**Spielmaterial:** 79% **Spielregeln:** 81% **Spielreiz:** 83% **Besonderes:** Teilnehmerzahlen unter vier Mitspielern sind weniger zu empfehlen. **Schwierigkeit:** Für Anfänger **Preis:** ca. 39,– DM **Bezug:** Game In Brienner Str. 54 8000 München 2 Tel.: 089/5 23 46 66

COIN OP

Der Friedhof lebt! Zumindest da, wo die „Münzgräber" stehen.... Unsere heutige Besichtigungstour steht ganz im Zeichen der Ausgewogenheit: Die vier Geräte, die ich Euch diesmal vorstellen möchte, repräsentieren nämlich gleichzeitig auch die vier gängigsten Spiel-Genres. Und bis auf eine Ausnahme kann ich Euch echte Hämmer versprechen!

Und hier kommt auch schon der erste: Mit etwas Verspätung hat nun endlich der Nachfolger von Taitos irrwitziger Verbrecherjagd „Chase H.Q." den Weg in unsere Spielhallen gefunden. Mit **SCI** (Special Criminal Investigation) sind natürlich wieder mörderische Verfolgungsjagden angesagt – allerdings hat man sich einiges einfallen lassen, um den Vorgänger noch zu übertrumpfen!

Wieder gilt es, flüchtige Gangster per Auto zu stellen, wieder bekommt man zu Beginn jedes Levels seinen Auftrag von einer niedlichen Politesse (diesmal heißt sie Karin, Nancy ist vermutlich in Urlaub), wieder hat die Karre zwei Gänge plus Turbolader, und wieder ist die Grafik ein Traum – detailfreudig und höllisch schnell. Aber! Diesmal muß die Ganoven-Schüssel nicht ausschließlich gerammt werden, sondern man kann auch munter aus dem Schiebedach ballern. Von Zeit zu Zeit taucht ein Hubschrauber auf, der die smarten Cops mit feinen Extras wie einer Bazooka versorgt. Außerdem herrscht nun auf den Straßen reger Gegenverkehr, was die rasante Hatz gegen ein knappes Zeitlimit oft ganz schön streßig macht!

Ich kann das hübsche Kabinen-Gerät allen Freunden schneller Rennspiel-Action nur wärmstens ans Herz legen: Hier fliegen wortwörtlich die Fetzen, das Lenkrad ruckelt stilgerecht in der Hand, und der tolle Sound samt witziger Sprachausgabe tut ein Übriges, sodaß man sich wirklich in einen amerikanischen Action-Film versetzt glaubt! Die Umsetzung für unsere „Freundin" hat Ocean übrigens schon in der Mache, aber bis man von daheim aus zur großen Jagd antreten darf, wird's wohl Weihnachten werden ...

Kommen wir vom Autorennen übergangslos zum klassischsten aller Arcade-Games: **Star Fighter** ist ein typischer Vertreter der guten alten Weltraum-Ballereien. Nur leider eher alt, denn gut! Ehe man zum vertikal scrollenden Space-Gerangel antritt, darf man noch den tapferen Piloten in Großaufnahme bewundern. Diese Titelscreen ist grafisch auch schon der Höhepunkt des Ganzen, im Spiel selbst sind Freund und Feind (Raumschiffe, Panzer und die obligatorisch riesigen Endgegner) nur sehr mittelprächtig ausgearbeitet. Das Schlimmste aber ist der Sound: Eine Art Glockenspiel als Musikuntermalung – unpassender geht's ja wohl nimmer!

Was das Spiel vor dem Total-Reinfall rettet, ist einzig und allein die reiche Auswahl an (teilweise recht originellen) Extrawaffen. Da kommt zumindest im Zwei-Spieler-Modus so etwas ähnliches wie Freude auf, wenn es darum geht, sich gegenseitig die besten Extras wegzuschnappen. Trotzdem: Irgendwie macht das Gerät einen hoffnungslos überholten Eindruck!

Unser nächster Kandidat nennt sich **Toki** und ist ein waschechtes Arcade-Adventure – noch dazu eines der besten, die ich jemals das Vergnügen hatte testen zu dürfen! Die herrlich bunte Grafik, der gelungene Sound und vor allem die starke Mixtur aus Action, Geschicklichkeit und Strategie machen das Game zu einem wahren Fest für Automaten-Freaks.

Der Magier Bashtar hat



SCI – rasante Ganovenjagd in bester Action-Tradition!



Toki ist ein Arcade-Adventure vom Allerfeinsten!

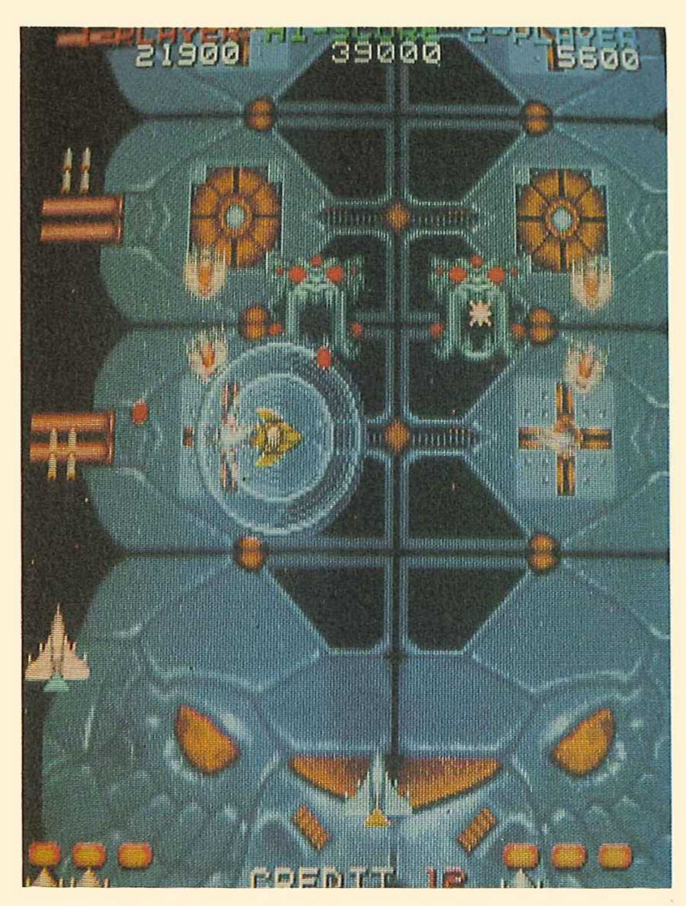




Klax in der Amiga-Version: Praktisch kein Unterschied zum „großen" Bruder!



Klax in der Arcade-Version: Die programmierte Sucht für Tüftel-Fans!



Star Fighter: Angestaubtes Spielprinzip in mäßiger Aufmachung.

nicht nur die schöne Miho gekidnappt, sondern unseren Helden auch gleich vom stattlichen Adonis in einen buckligen Neandertaler verwandelt. Als solcher streift man nun von links nach rechts und von unten nach oben durch eine Comic-Welt voller Fallen, beweglicher Plattformen und ausgefallener Gegner (die Auswahl reicht von niedlichen Äffchen über Zombies und Mini-Drachen bis zu total ausgeflippten Endmonstern). Manche der erlegten Feinde hinterlassen originelle Extras wie einen Football-Helm oder Turnschuhe – solcherart bekleidet kann man dann in mehrere Richtungen gleichzeitig ballern (bzw. spucken), Feuer speien, oder wird gar vorübergehend unverwundbar. Das Schönste aber sind die Fallen: Um im Bild weiter nach oben zu gelangen, gibt es (neben den Kletter-Lianen) beispielsweise Wippen mit einem Gewicht auf einer Seite. Springt man nun auf solch ein Ding, so fliegt das Gewicht in die Luft, fällt wieder herunter und katapultiert Toki so in die Höhe. Aber nur wenn man es richtig anstellt...!

Daneben sorgen zahlreiche Gags für reichlich Abwechslung, der zweite Level spielt beispielsweise komplett unter Wasser, wo der niedliche Urmensch mit Taucherbrille bekleidet umherpaddelt. Einziger Nachteil: Das Ding ist nicht gerade einfach, aber gottlob gibt's ja endlose Continues. Hauptsache, man hat genug Kleingeld dabei...

Für den Schluß habe ich mir eine kleine Sensation aufgehoben: Ein Tüftelgame mit völlig neuem Spielprinzip, das möglicherweise sogar dem Star dieses Genres, „Tetris" (was sonst?), den Rang ablaufen könnte. Und das Beste: Der Automat kommt nahezu gleichzeitig mit der Amiga-Version heraus, die Umsetzung dürfte absolut 1 : 1 sein – schaut Euch doch einfach mal unsere Vergleichfotos an! Das neue Wunder-Gerät kommt von Atari, und die stellen Ihr Baby besser vor, als ich das jemals könnte: „Dies sind die 90er – Zeit für **Klax**!"

Auf einem Förderband kommen verschiedenfarbige Steinchen angerollt, die mit einem Fänger aufgesammelt werden müssen, ehe sie am Ende herunterfallen. Dann legt man die Steine auf einer Art Schiene wieder ab, wobei es gilt, sogenannte „Klaxe" zu bilden. Ein Klax sind ganz einfach drei Steine einer Farbe in einer vertikalen, horizontalen oder auch diagonalen Reihe. Fünf solcher Steinchen haben auf der Schiene nebeneinander und übereinander Platz, auch können bis zu fünf Stück auf dem Fänger gestapelt und nacheinander abgelegt werden. Hört sich kompliziert an, ist aber in der Praxis kinderleicht! Zumindest in den ersten Leveln...

Mit der Zeit wird nämlich das Förderband immer schneller, außerdem benötigt man immer mehr Punkte (sprich Klaxe, und zwar möglichst diagonale – die zählen nämlich am meisten!), um das „Klassenziel" zu erreichen und in die nächste Spielstufe aufzusteigen. Sollte die Angelegenheit zu hektisch werden, drückt man den Stick einfach nach vorne und schleudert so ein Steinchen wieder auf das Band zurück; das ist allerdings nur eine Notlösung, da das Teil ja logischerweise wieder angerollt kommt.

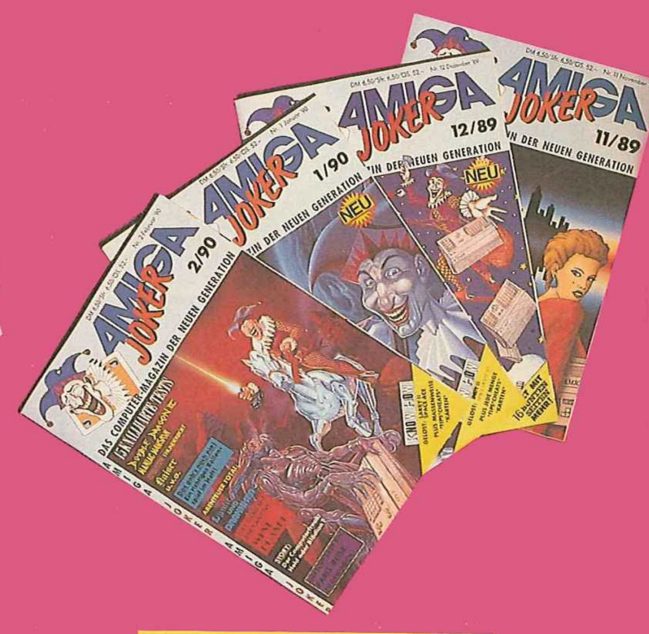
Es können auch zwei Spieler gleichzeitig „klaxen", dann wird der Screen einfach in der Mitte geteilt, und jeder bekommt sein eigenes Förderband! Grafik und Sound sind naturgemäß nichts Weltbewegendes, aber wenn einen das Klax-Fieber erstmal gepackt hat, werden derlei Dinge zur absoluten Nebensache. Also, äußerste Vorsicht: Mit **Klax** ist nämlich endlich wieder ein echt gefährliches Suchtspiel unterwegs!

Na, war das eine Auswahl heute, oder was? Mal sehen, was der nächste Monat bringt – bis dahin wünsche ich Euch viel Spaß beim Zocken; und verfüttert nicht gleich Mutters *ganzes* Haushaltsgeld an die Münzschlucker! Die Hälfte tut's auch... (ml)

JOKER-SHOP

Lust auf Shopping, aber wiedermal zu faul, einen Schritt vor die Tür zu setzen? Recht habt Ihr, da müßte man schließlich den Compi alleine lassen! Deshalb, und aus tausend anderen ebenso merkwürdigen Gründen gibt's ja unseren Shop. Und der hat erheblich originellere Sachen zu bieten als jeder „Schrotto-Versand" und ist allemal günstiger als „Qualle" .... Auf geht's, der Konsumrausch ruft!





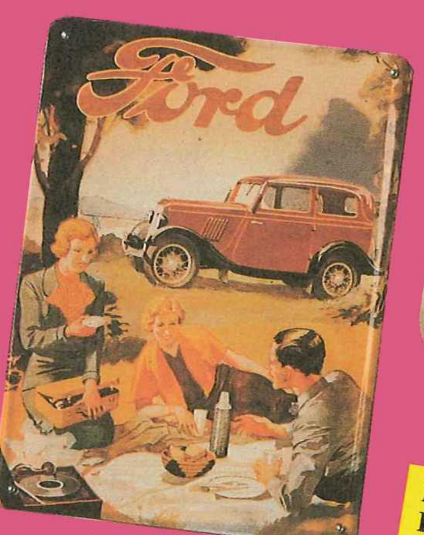
Nr.01
Joker-Shirt – Aus 100% Baumwolle, blütenweiß und bunt bedruckt: Unsere Exclusiv-Shirts in prima Qualität! Bitte Größe nicht vergessen (S,M,L,XL).
Nur DM 19,90

Nr.02
Joker-Jogger – Unser Mode-Hammer für Zuhause, Sport oder den Wiener Opernball: neidvolle Blicke aller Geschlechter garantiert! Weiß mit buntem Druck, 50/50%, in den Größen: S,M,L,XL.
Schon für modische DM 49,–

Nr.03
Joker-Sammlung – Höchste Schwebebahn, daß Du endlich die fehlenden Hefte nachbestellst! Von der Erstausgabe 11/89 bis zur aktuellen Nummer haben wir für Notfälle ein paar Exemplare zurückgelegt.
Für die üblichen DM 6,50 (pro Heft)





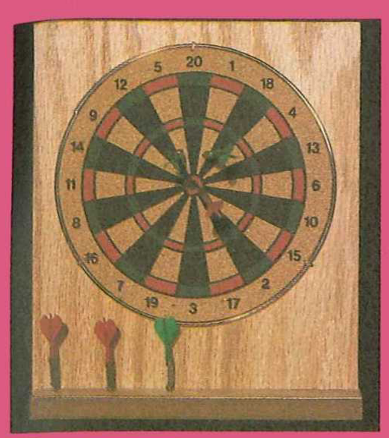


Nr.04
Getränkekühler – Coole Drinks für heiße Computer-Stunden: In den lustigen Getränkekühlern sehen Dosen oder Flaschen gut aus, und der Inhalt bleibt dank dem Innenfutter schön süffig! Als Kellner und/oder Urlauber.
Für eiskalte DM 14,50 pro Stück

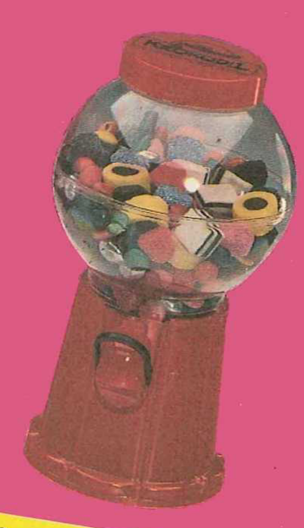
Nr.05
Werbeschilder – Sammler zahlen hunderte von Mark für die nostalgischen Blechschilder, bei uns gibt's die Dinger als originalgetreue Replicas zum Spottpreis! Ob „Lufthansa" oder „Ford", beide sehen echt stark aus.
Für lächerliche DM 24,– je Schild

Nr.06
Entscheidungs-Barometer – Die ultimative Lebenshilfe für Unentschlossene: Einmal an dem chicen Messing-Kreisel drehen, nimmt das Gewicht schwerer Entscheidungen von den schwachen Schultern!
Für kurzentschlossene DM 27,50





Nr.07
Mini-Dartspiel – Der absolute Volltreffer: Ein hübscher Holzständer samt Kork-Zielscheibe und sechs Wurfpfeilen. Geeignet für Pub-Besitzer, Nachwuchs-Tells und Reserve-Robin Hoods, aber nicht für Kinder!
Komplett für treffsichere DM 22,–.



Nr.08
Kaugummiautomat – Steht genau da, wo man ihn haben will und ist natürlich nicht nur für Süßigkeiten geeignet – von Essiggurken würden wir allerdings abraten . . .
Für süße DM 19,–



Nr.10
Mini-Poolbillard – Einer unserer absoluten Renner, das gute Stück findet auf jedem Schreibtisch Platz und hat trotzdem alles, was man zum Gambeln braucht: Komplett mit Kugeln, Queues und Dreieck.
Für gutgezielte DM 59,–

Nr.09
CD-Uhr – Nobles High-Tech im Clownsgewand, da merkt doch jeder Morgenmuffel sofort, was die Stunde geschlagen hat! Mit Zifferblatt und Zeigern.
Für zeitlose DM 38,–

Nr.11
Glücksrad-Spardose – Ein Poker-Spiel, bei dem man sogar noch Geld spart (für den nächsten Casino-Besuch?); setzt sich bei jedem Einwurf in Bewegung und sollte in keinem gutgeführten Zocker-Haushalt fehlen!
Für sparsame DM 12,90



Nr.12
Trilogie – Drei Bilder braucht die Wand, oder auch nur ein dreigeteiltes – wenn es so schön ist wie dieses! Das Reise-Gemälde ist der Mittelpunkt jeder Privatgalerie. Ca. 40 x 50 cm (insgesamt).
Für pastellfarbene DM 29,–

Wie, bestellen wollt Ihr die Sachen jetzt also auch noch? Das ist natürlich nicht so einfach, aber vielleicht probiert Ihr's ja mal so: Normale (gewöhnliche, durchschnittliche, langweilige) Postkarte mit Artikelnummer und gewünschter Zahlungsweise (Nachnahme/Vorauskasse/Muschelgeld) versehen und an folgende Adresse schicken:

Joker Verlag
Untere Parkstraße 67
8013 Haar

Die Mehrwertsteuer ist bereits in den Preisen enthalten, bei Vorauskasse müßt Ihr noch mal DM 3,– für Porto dazurechnen; Nachnahme ist nur im Inland möglich. Tja, dann bis nächsten Monat!

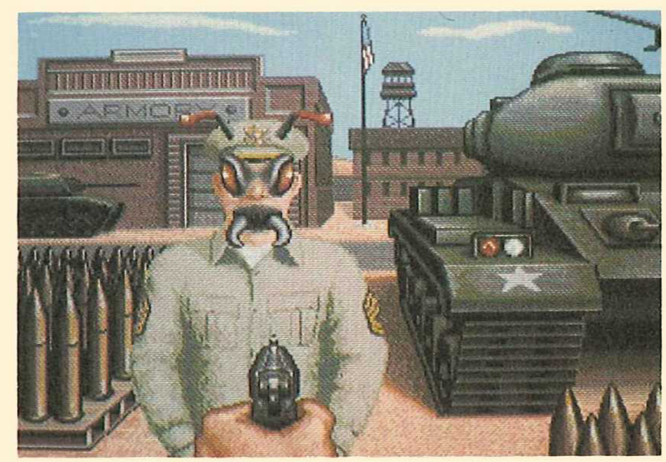
AM 25. MAI hält der Spaß doppelt lange!

Weil er eben muß: Der nächste AMIGA JOKER ist nämlich unsere gefürchtete Juni/ Juli-Doppelausgabe. Aber wir werden Euch die Durststrecke schon versüßen!

Wenn man zwei Monate lang mit nur einem JOKER auskommen muß, hat das böse Konsequenzen – wir befürchten die schlimmsten Entzugserscheinungen. Klare Sache, daß wir da nicht einfach ein gewohnt großartiges Heft abliefern können. Niemals! No Sir, die nächste Ausgabe wird schon etwas Besonderes: *Noch* aktuellere Tests, ein *noch* schönerer Doppelposter, *noch* brisantere Tips & Tricks, *noch* und *noch* und nochmals *noch*!

Und was müßt Ihr dafür tun? Natürlich wie immer nix! Außer rechtzeitig am 25.5.90 bei Eurem Stammkiosk das Heft abholen, oder einen unserer hübschen Abo-Coupons einsenden – dann nehmen wir Euch sogar das noch ab...





Mit Zucker...

...versüßen wir Euch das Zocker-Leben! Wie wäre es da z.B. mit **Antheads**, der Zusatzdisk für Cinemawares Ameisen-Epos „It came from the Desert"?
Oder was haltet Ihr davon, daß wir Euch **Ghosts 'n' Goblins** endlich in der Amigaversion präsentieren können?
Oder was meint Ihr zu **Castle Master**, Domarks Fantasy-Spiel mit Vektorgrafik? Und wenn das alles noch nicht reicht, dann wird Euch unser Exclusiv-Test zu Rainbow Arts **Khalaan** sicher von den Socken hauen. Der Nachfolger von „Day of the Pharao" hat nämlich einiges zu bieten!

Mit Bonbons...

trösten wir Euch über die Wartezeit hinweg. Beispielsweise erfahrt Ihr, wie das TV-Programm im Jahr 2000 aussehen wird – wenn erstmal jeder einen Amiga hat. Dann gibt's da natürlich unser Szene-Zuckerl mit Dr. Freak, den Arcade-Dauerlutscher Coin Op und Gummibärchen Oskar mit seinem Stromausfall.
Alles (wie es sich für Süßigkeiten gehört) hübsch bunt verpackt! Wir wünschen schon jetzt viel Spaß beim Auspacken und... Bon Appetit!

Bezugsquellen

AHS
Schirngasse 3-5
6360 Friedberg 1
Tel.: 06031/61950

Bomico
Elbinger Str. 1
6000 Frankfurt 90
Tel.: 069/706050

CSJ Computersoft
Auf dem Schacht 17
3203 Sarstedt 4
Tel.: 05066/4031

Demonware Softwarehouse
Strahlenberger Str. 125a
6050 Offenbach
Tel.: 069/8004799

EAS Software
Liegnitzer Weg 16
4690 Herne 1
Tel.: 02323/43022

Funtastic
Müllerstr. 44
8000 München 5
Postfach 140209
Tel.: 089/2609593

Gamesworld
Landsberger Str. 135
8000 München 2
Tel.: 089/5022463

Frank Heidak
Franzstr. 7
5000 Köln 41
Tel.: 0221/407447

International Software
Postfach 830110
5000 Köln 80
Tel.: 0221/604493/96

Joysoft
Gottesweg 157
5000 Köln 41
Tel.: 0221/443056

Leisuresoft
Industriestr. 23
4709 Bergkamen-Rünthe
Tel.: 02389/78049

Magic Bytes
Postfach 2144 D
4830 Gütersloh
Tel.: 05241/1834

Stefan Ossowski
Veronikastr. 33
4300 Essen 1
Tel.: 0201/788778

Rushware
Bruchweg 128-132
4044 Kaarst 2
Tel.: 02101/6070

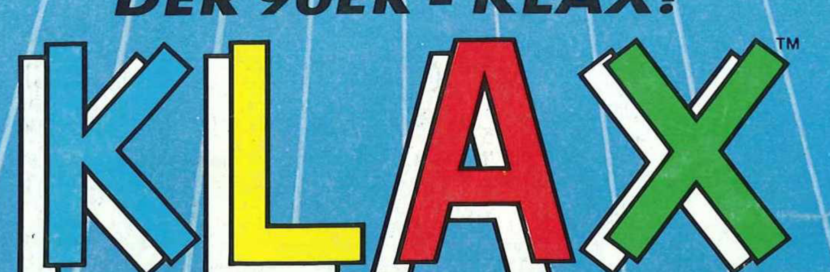
World of Wonders
Höhenstr. 31
6231 Schwalbach
Tel.: 06196/82467

Inserentenverzeichnis

(Beachten Sie auch unser Inserat auf Seite 29).



DAS IST DAS GAME DER 90ER – KLAX!



STEINE SAMMELN UND PLAZIEREN

Ein enfaches Konzept und ein leicht zu beherrschendes Spiel machen es zu einer "KLAX" – Sache! Einfach nur die bunten Mauersteinchen mit dem Paddle aufsammeln und diese auf verschiedene Haufen werfen, um gleichfarbige Reihen zu bilden; entweder deren drei senkrecht oder diagonal. Hört sich einfach an, was? Iss' es auch! Die härteste Aufgabe bei KLAX ist, sich wieder vom Spiel loszueisen.

- Der letzte Schrei aus Kalifornien!
- 99 Levels an irrem Spaß!
- Entstammt der meist "bespielten" Spielhallenfassung!
- Macht süchtig und ist eine echte Herausforderung!
- Viele KLAXe ergeben bombastische Punktzahlen.
- Fordert Eure Freunde auf, bei der KLAX-Sache gegen Euch anzutreten!

„Das Klax-Fieber ist nicht mehr aufzuhalten – ein absolutes Suchtgame!"
Michael Labiner, Amiga Joker 5/90

HIT

KLAX

TENGEN
The Name in Coin-Op Conversions

DOMARK

Erhältlich für: Atari ST, Amiga, IBM PC 3.5" & 5.25", Commodore 64 (cassette, disk) Amstrad (cassette, disk) Spectrum +3, Spectrum 48/128

Programmed by: Teque Software Developments Ltd.

Veröffentlich von Domark Ltd.
Vertrieb: BOMICO, Elbinger Strasse, 6000 Frankfurt M/90 Tel: (069) 706050
BOMICO IHR SOFTWARE PARTNER
Atari ST Bildschirm Fotos